

# 

参与方式: 只要在2011年8月3日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)。您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第164辑上公布,敬请关注。





本沉活动类助厂商疫回站

**GBalpha** 

**日本日本 (日本) 本日本日** 





## 《掌机亚SP》第1600辑中奖名单

PERMITTENSION PROPERTY COLUMN CONTROL CONTROL



重庆市 杜佳辦 深圳市 何楚贤 上海市 凌翔 大连市 申向东 北京市 宋文 高州市 吴宗霖



柳州市 艾斯

 淮安市
 田一枫

 南宁市
 肖健

 哈尔滨市
 于振英

 大连市
 张奚语

 苏州市
 朱承浩



 南昌市
 雷沙月

 保定市
 李军

 汕头市
 林少忠

 三亚市
 王金成

 常州市
 叶暮

 郑州市
 张弛

(學別語SP) 第130題 DVD何答一中認名的 杭州市 丁铭 上海市 荣志明 上海市 郑一帆



# 观镜别完證







#### 卷首语

暑假已经过去一段时间了,还是那句老话,大家的作业都完成得怎么样了啊?从7月中旬开始,持近来一个游戏的小爆发期,其中《太鼓之达人DX》、《解放之剑》、《恶魔幸存者2》、《女王之门》等游戏都是非常值得一玩的,要是现在不赶紧完成任务,到时候可能没法安心玩这么多游戏了!本群虽然基本处于游戏谈季,不过有3DS上的RPG大作《深渊传说》律场面。于是在本人比较闲的情况下负责《传说》欢略的白菜老师却饱受煎熬,体验了56小时不睡觉的感受,不过和本人66个小时的纪录相比还有一段距离啊。希望白菜老师再接再后。





本場口袋光环沒看地址: http://www.tudou.com/programs/view/v6Meq9GtcPU/ 密码666666

印 数: 0001~3500册字 数: 220千字 出版日期: 2011年7月

定 价, 12元

ISBN 978-7-89476-670-0

#### 投稿须知

1. 文责自负—— 投稿人必须拥有其所投稿件的完全 著作权(版权),对于侵犯他人著作权及其他任何 权利的内容,《掌机王SP》不予承担任何责任。

2. 驻来搜权——《掌机王SP》采用并支付稳辩的籍件。作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件、《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《章机王SP》投稿的稿件,在反应期内(以书信方式投稿的,反应期为60日。起始时间以邮载为准,以Email或其他网络方式投稿的,反应期为30日。起始时间以《章机王SP》收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投,如果造成《章机王SP》或其他刊售。媒体的损失,以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址。兰州市邮政局东闽1号信箱《寒机 王》读者服务部(收) 邮编,730020。E-mail投 稿邮箱:pgkmg@263.net。

#### 健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏。 注意自我保护, 谨防受骗上当。 适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身。 合理安排时间, 享受健康生活。

學机情报站	_
掌机情报站	4
Lancer专栏	8
Darkbaby专栏	9
游人曾远镜	10
掌机销量榜	12
黄金眼-	_
黄金眼	13
黄金眼REVIEW——异世纪传说 携带版	15
一 一 一 一 一 一 一 次元 空间	_
魔女的猫	17
口袋妖怪立体围袭BW	18
夜半怪物街 琳泽与魔法韵律	20
豆犬	20
索尼克 世代 青之冒险	21
<b>星际火狐64 3D</b>	22
生化危机 启示录	26
新・深爱	28
惊奇 飞跃 魔法笔	30
前线狙击——	_
英雄传说 碧之轨迹	31
恶魔幸存者2	38
造膜之门	40
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	44
新作拼盘	_
AKB1/48 星恋关岛	48
真 - 三国无双6 特别版	49
白银的卡露与苍空的女王	49
新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	50
萌萌大战争 现代版+	50
专题企划	
星河欲转千帆舞——小探游戏"星"文化。	51
游戏文化领道	India

游戏平衡性的设置(上)

# CONTENTS 目录

#### 走近心界 Level-5主义——日野晃博亲述Level-5贩卖战略 70 特快专递 高达回忆 战争的记忆 75 ToHeart2 迷宫旅人 78 鹅妈妈童谣的秘密之馆 84 一 原人 前手 游戏一品轩 86 攻略透解 荣耀同盟 90 深渊传说 116 玩转NDS 烧录卡新闻站 145 玩转PSP PSP软件学院 146 市场动态 掌机市场扫描 148 硬件短消息 150 雷輔教授与奇迹假而 152 研究中心 塞尔达传说 时之笛 3D 154 紙盒战机 166 专区地带 游戏万花筒 170 游戏美图秀 174 经典主题乐团 176 首回字 178 Vocaloid通信 180 现声研 182 轻松日语教室 184 掌门人 186 FAQ电台 192 阳光学园 194 小编寄语 196 交流空间 198 ■當州軍自由談 残酷的英雄之路 ——《奥丁之枪·魔枪军神与英雄战争》剧情谈 200 玩家点评 203 火热秘技 204 掌机游戏综合发售表 206 口袋光环 精彩内容导视 208

### 施成器引

-			
在标金刚 异之硝基 螺形	96		
品质单存换2	38 火点		
机械人头密它	89		
致带获和女体们的股票生活	87		
通视问则之工商 器之高的魔女	光章		
汽车总数员1	62		
rsr			
AEBI / G 查思支高	49		
Tormat2 使整理人	76		
白银的卡雷与苍空的女王	46		
金剛2円	60. 光直		
鱼面: 乙支钓的战场2	88		
路與與實際的確認之位	86、光器		
魔达器化 战争的记忆	75、史獻		
管理機人目記 簡潔準的艾蘭村G	44		
集員領手 遊牧燈	光泉		
大事亦真 疾风传 线径中台	共産		
素負的存成 素質生符書 衛衛女战争 近代康。	先獻		
<b>政宗都行為</b>	2.0		
女士之门 经废意定	<b>光</b> 数		
€ #.# 22000	2.8		
* C D J	10. 业品		
BU320	81		
動物物學 皇子水泉曲故 授權權	88		
小双甲基目的探視	0.0		
经性证证金统士 鼓励唱唱 用表中击	53		
异世纪传说 唐帝唯	15		
資助传说 侧之敬论	31		
SCIERTALIAN RESERVE II	共高		
点。上面走在6 特別情	40		
性食役長	166		
708			
世大	20		
が ( では) 海道県	30		
口帽你任意体图像时代	10		
市村各項与命令有異	162		
直转雷克爾士与后即的領土图	光旗		
<b>現文的語</b>	17		
暴尔达特技 时之祖 ID	154		
推納作品 生化性的 原示量	110、 供意		
	21		
東尼克 世代 青之百胎 お・洋型	28		
数数字程69 ID	22		
是申豐和安 网络与维达的徐	30		
STREET STREET,	60		

#### 

ACIT	动性研究
A+RPG	助任一角体的非常政
AND	宣統新政
A- AV3	(5) (1) · (2) (4) (3) (4)
ERC	H m 页 m ca
FPS	他一人即我直引击游耳
FTG	<b>福车前位</b>
MMONPG	大部多人有重角色图像声戏
MOG	母差別社
PLZ	所要类别角
RAC	等至市政
650	集色技術游戏
RIS	以并結婚游戏
5L/3	<b>棒印 品明新歌</b>
S+RPG	此朝角色协调更游戏
949	15 15 1770
576	別也游戏
TAG	单指支衣

#### 机种说明 files an Books and and and

GEA	Game Boy Advance。Nintendo亞司出品
(D)5	Dun DS。特許可拉克耶亞可出亞
DSL	iQue DS ite,本語和技術聯合衛出施
NOS	Matter & DS Nintende公司总品
MOSC	- Minteriolo DS Lite - Nintendo公司が認
NDS	//Linendo 山街,Nintendo分司引命
PSP	Plansiar of PDRTASLE, 现已经用山盖
GBM	Grine Boy Micro Mintendo & Signal
3DS	Nintendo IBS Martebio 管理应该
PSV	al By Status Alia XE 2.可能品

NEWS STATION 4

事件 EVENT

#### ● 2011上半年日本家用游戏市场规模出炉,3DS成最卖座硬件

6月30日,日本EnterBrain集团发布了关于2011年上半年(统计期间为2010年12月27日-2011年6月26日)日本国内家用游戏市场规模的相关速报。根据报道显示,今年上半年日本家用游戏市场软硬件累计规模为1919亿8000万日元,这个数字是去年同期的84.1%。市场规模之所以相比去年同期有所缩水,是因为今年上半年热卖的游戏大作没有去年同期那么多,去年上半年共有包括《新超级马里奥兄弟Wii》、《勇者斗恶龙Vi 幻之大地》在内的4款游戏销量超过了百万,而今年上半年却一款百万级作品都没有,由于缺乏大作的牵引,从而导致了今年上半年纵使有3DS这样的全新硬件推出,但硬件市场规模相比去年同期还是出现了下滑趋势。

#### 上半年市场规模比较

2010上半年(统计期间为2009年12月28日-2010年6月27日)

硬件:875亿日元

软件: 1408亿5000万日元

软硬件累计: 2283亿6000万日元

#### 2011上半年

硬件: 798亿1000万日元 (为去年同期的91.2%)

软件: 1121亿7000万日元(为去年同期的79.6%)

软硬件累计:1919亿8000万日元(为去年同期的84.1%)

今年2月26日发售的任天堂最新掌机3DS成为了今年上半年日本卖得最多的主机,尽管它的表现并没有预想的那么出色,但依然以近8万台的优势领先于PSP拔得头赛。而家用机硬件的冠军则被PS3夺走。今年上半年日本共售出62万1048万台PS3,销量超出竞争对手Wil20万台以上。软件方面,今年上半年日本最卖座的游戏为PSP的《怪物猎人 携带版 3rd》,这款去年年底发售的超大作进入2011年后仍创造了接近百万套的销量。上半年软件销量前5甲中的第二和第三名均来自于Square Enix,分别是NDS的《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》和PSP的《异说 012 最终幻想》。这样一来,上半年软件榜中的前三强位置均被掌机游戏所霸占。

2011工十十日本	2011上半年日本硬件销量			
(累计销量统计期间为发售日至2011年6月26日)				
上半年销量	累计销量			
115万3891台	115万3891台			
107万7724台	1735万4655台			
62万1048台	657万935台			
61万4927台	3273万9225台			
41万3091台	1164万3383台			
6万8724台	147万5387台			
֡	上半年销量 115万3891台 107万7724台 62万1048台 61万4927台 41万3091台			

\*1: 数据为NDS、NDSL、NDSI以及NDSI LL的累计值

\*2:数据为PSP和PSPgo的累计值

2011上半年日本软件销量TOP 5 (累计销量统计期间为发售日至2011年6月26日)						
排名						
第1位	PSP	怪物猎人携带版 3rd	Capcom	2010年12月1日	96万8269套	444万9258套
第2位	ND5	勇者斗恶龙 怪兽统领 者2 专业版	Square Enix	2011年3月31日	46万9469套	46万9469套
第3位	psp	异说 012 最终幻想	Square Enix	2011年3月3日	45万4522套	45万4522套
第4位	PS3	真・三国无双6	Koel Tecmo Games	2011年3月10日	44万3873套	44万3873套
第5位	PS3	如龙终焉	SEGA	2011年6月9日	37万6193套	37万6193套

由于今年下半年3DS平台有着诸如《超级马里奥》和《马里奥赛车》等受期待大作的推 出. 因此可以预见在这些任天堂第一方大作的牵引下,下半年3DS的表现将会有很明显的改 善。另外,PSP的后续机种PSV也将在年内面世,它的登场也将给原本疲软的日本游戏市场 注入新的活力。

#### 事件 EVENT

#### SEGA与EA签订合作协议,EA作品在日本将交由SEGA发行

7月5日、SEGA宣布已经与享誉全球的大型游戏开发商EA(Electronic Arts)集团的日 本法人签订协议,将负责今后EA品牌的实体版游戏在日本国内的流通。根据这项协议、 SEGA将从今年7月份开始负责EA的新作在日本的订货,从8月份开始将接手对所有商品的 克遇管理。

据悉、SEGA方面希望通过发行EA这样全球首屈一指的大型发行商的游戏、来扩大自己在 日本国内市场中游戏产品的涉猎范围。而EA方面也希望通过最大程度地利用SEGA在日本国内 的流通网以及运营能力,来促进自己的作品在日本地区的销售成绩。SEGA方面将从7月份起 接手《诅咒之影》于日本的订货工作,而今年EA最重要的作品之一《战地3》和《FIFA》新作 等,也将由SEGA负责在日本的发行。

Activision Blizzard和Square Enix展开合作由SE负责其"《使命召唤》系列"等大作在日本 地区的发行之后,获得了非常理想的成绩、最近两作《使命召唤》在日本均获得了超过20万 的好成绩,相信这也是促使EA效仍其做法在日本寻找代理发行商的重要原因。

NBGI正式宣布了PSP游 戏《火影忍者 撲风传 终极

冲击》(NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティ メットインパクトト的发情日、游戏将于今年 10月20日上市、UMD版和PSN下载版的售价

均为5230日元。 (终极冲击)是由





"《火影思者 终极》系列" 的开发南CyberConnect2 所开发的PSP平台新作、本作一改以往的对战类游戏 方式,而是变为类似于"《无双》系列"的爽快动作游 戏。厂商同时宣布了游戏的预约特典为名叫"推带万华 镜写轮眼"的手机挂绳,这个特鼎其实是2003年推出 的"(终极)系列"第一作(火彩思者 典极英雄)的。 预约特典"携带写轮眼"的复刻版,是为了纪念 冲击》是"(终极)系列"的第10代而特别组出的。

#### ● PSP夏季限定超值版发售决定,7月28日实惠登场







SCEJ宣布,将于今年7月28日在日本地区推出PSP-3000的全新超值版套装。这个超值套装为夏季限定推出,将以17800日元的低价进行发售。这次的套装将推出钢琴黑、活力蓝、花开粉三种颜色的款式供玩家选择,套装中除了包含PSP-3000型主机一台之外,还将包括容量为2GB的Memory Slick PRO Duo(Mark2)一根,以及与主机颜色相同的收纳包一个和屏幕擦拭布一块。由于目前PSP主机单品在日本的售价为16800日元,因此对于购买了夏季超值套装的玩家来说,相当于仅用1000日元就获得了记忆棒、收纳包和屏幕擦拭布。可谓非常超值,相信对于近期想要购入PSP的玩家来说相当具有杀伤力。而对于首次购入PSP主机的玩家来说,套装中附带的记忆棒、收纳包和屏幕擦拭布也可以令他们在短期内不用添置周边,非常实用。

今年7月份3DS将在日本地区推出新配色主机、以及对《星际火狐64 3D》和《超级口袋妖怪大乱斗》等作品展开新一轮促销,而对于暑期商战、PSP也是有备而来。7、8月份PSP平台有着丰富的软件阵容,比如7月14日发售的《实况力量职业棒球2011》和《太鼓之达人携带版DX》,7月21日发售的《战国

BASARA 群雄编年史》、以及8月10日发售的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》等,相信在软件阵容以及硬件促销措施的刺激下,PSP在今年夏季会进一步普及。

7月6日 Square Enix宣布了"《最终幻想》系列"登陆3DS平台的第一故作品——《交响旋律 最终幻想》(Theat Rhythm)。《交响旋律 最终幻想》是一款音乐游戏,讲述被水晶所引导的战士们围绕音乐展开的冒险。游戏中将收录"《最终幻想》系列"中的知名自目,玩家可以用触控笔在3DS的下屏演要它们。本作中也会有历代《最终幻想》作品中的人气角色登场,从首批截图可以确认《最终幻想》》中的弗利奥尼尔、《最终幻想》》中的详题到士、《最终幻想》中的克劳德、《最终幻想》》中的闪电将会在本作中出现。

7月7日 在知名音乐游戏《流行音乐 携带 版》登陆PSP并获得非常不错的销量之后,Konami宣布将继续于PSP平台推出续作《流行音乐 携带版2》。本作以街机版的《流行音乐16 派对》为蓝本进行制作,将充分体现原作的"派对"这一主题,前作中的



ZAZHIKU COM

冒险模式也将在本作中进化成派对模式,玩家可以邀请街道上遇到的各个角色前往自 己家中举行盛大热闹的派对活动。而游戏的音乐演奏部分玩法则不变,依然是看准从 上掉下的符号根据节奏进行按键。游戏的具体发售日期目前尚未确定。

7月7日 SEGA发表了将于今年秋季发售的PSP新作《七龙战记2020》 (セプンスドラゴン2020)的豪华声优阵容、据悉本作将起用30 位知名声优为游戏配音、覆括了石田彰、神谷浩史、樱井孝宏、水树奈奈、丰崎爱生、田中理惠等名家、基本上都是声优控们如雷贯耳的名字。不过需要注意的是,这些声优们的声音仅仅作为自创角色的备选声音登场、因此语音量应该不会极多。不过在创建自己喜欢的角色的同时、能够让自己喜欢的声优来为其配音、对于约至来说同样有着不小的吸引力。

#### SCE发表新经营体制,平井一夫升任,安德鲁握更多实权



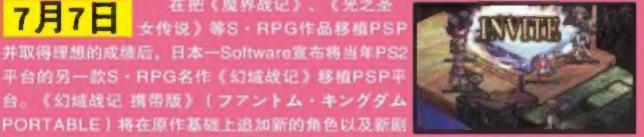
SCE于6月29日发表了新的经营体制,公布了公司内部的 人事调动情况。申明称现任代表取缔役社长(即总经理) 兼集团CEO的平井一夫将升任为代表取缔役会长(即董事 长),而平并一夫原本的代表取缔役社长兼集团CEO职务。 则将交由现任SCE欧洲社长兼CEO兼Co-COO(联合首席运营

官)的安德鲁·豪斯 (Andrew House)接任,该项人事调动将从今年9月1日起执行生效。 另外,原本的代表取缔役会长佐藤明将在今年8月31日退任,而前SCE名誉会长、PS家族生 父的久多良木健则已经于6月28日退任。

这次人事调动之后,担任SCE集团CEO的安德鲁·豪斯将掌握更多实权,在对SCE各事业 运营负总责的同时,安德鲁还将与代表取缔役会长平井一夫、副社长铃木国正、以及各事 业部门的部长和各地区子公司的经营方进行密切合作。把丰富的经验和卓越的领导能力利 用在集团的经营上、对PS3、PSP以及预计年底起在全球发售的次世代掌机PS Vito在全球范围 内进行全面推广。

安德鲁·豪斯于1990年加入索尼集团、最初负责宣传业务、1995年4月调入SCE市场 宣传部门. 为初代PS主机及其游戏软件的市场和促销活动做出了巨大贡献。1996年3月, 安德鲁被任命为SCEA的市场部副总裁,对PS家族在北美地区的推广立下了汗马功劳、将 PlayStation这个名字培育成北美玩家众所周知的知名品牌。对PS家族卓有成效的推广令 安德鲁于2005年升任为索尼集团的CMO(首席营销官),而目前索尼的统一广告宣传语 "make believe" 就是由他所采用并贯彻到所有所有索尼产品中去的。2009年5月,安德鲁 重回PS事业,担任SCEE社长兼CEO兼Co-COO、作为欧洲/PAL地区的商务负责人,为PS家族 以及PS Network在欧洲/PAL地区约100个国家打响知名度做出了贡献。

#### 在把《魔界战记》、《光之圣 女传说》等S·RPG作品移順PSP 并取得理想的成绩后、日本一Software宣布将当年PS2 平台的另一款S·RPG名作《幻域战记》移植PSP平 台。《幻域战记 携帯版》(ファントム・キングダム



本,并在游戏细节方面进行调整让其更适应常机平台。本作将于今年9月22日发售, 中UMD普通版售价为5040日元、UMD初回限定版售价为7140日元、游戏将于同时推 出PSN下载版、售价为4000日元。

Level-5宣布、原本为3DS平台开发 的《夜店女郎3DS》 (キャバ娘つび for Nintende 3DS),游戏更名为《女生RPG 灰姑娘生活》 (ガールズRPG シンデレライフ)、从游戏名我们可以看

出,这是Level-5利用自己在制作RPG方面的经验、特别针 对女性玩家而开发的一款RPG作品。玩家在游戏中扮演一位 女生,体验在新银座纸醉金迷的生活。玩家的任务是在夜店

"城堡"中,与来店的客人们进行交谈,让他们获得精神上" 的治愈。来店的客人中不仅有明星、还包括了政治家、名企

业社长等大人物。随着玩家不断接待客人,主人公会获得经验加井。





从事网络行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰现玩家兼特的撰稿人,由于工作与生计 需要而长期研究美日政游戏市场,对象外间行略有所知。



## 不和之音

几年前NDS和Wii持续供不应求时,美国任天堂总裁雷吉总是骄傲地对人们说"我们从来只公布实际销量,不像某些厂商那样只公布出货量数字"。现在任天堂不大敢向人们强调销量与出货量的区别了。在4月份的决算说明会上,任天堂宣布3DS卖掉了361万台。注意,这里用的词是"卖掉"(Sell)——既不是出货量(Ships),也不是销量(Soles),而是模棱两可的"卖掉"。这361万台究竟是卖给了零售商,还是已经由零售商卖给了消费者?普通玩家不会在乎这里面的区别,多数媒体则是习惯性地认为361万是3DS的实际销量。但是根据一些第三方机构的统计数据,3DS的实际销量到6月下旬才突破300万。

最近Enterbrain的数据显示,3DS在日本上市13周后销量才突破百万。此前,笔者清楚记得任天堂宣布3月底之前日本"出货"150万台3DS,据此推算,如果当时3DS确实完成了出货目标,那么实际消化率可能不到一半。任天堂为3DS制定了公司有史以来最高的销量目标,实际销售速度却远不及NDS。当年NDS在日本只用4周实际销量即突破百万,区区一个改良机型的NDSL、也只用8个星期即突破百万,NDSi也同样只用了8个星期。相比之下,3DS的表现着实令人失望。

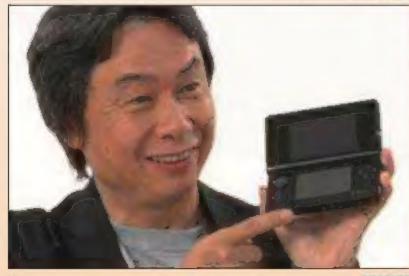
在3DS饱受质疑的同时, PSV倒是赢得无数喝彩。备受关注的£3 2011 "游戏批评家大奖"揭晓, PSV战胜了WII U, 夺得最佳硬件

奖,算是为这届展会的两部新主机之争给出了一个权威的结果。5年前PS3在同样的奖项中 败给Wii,如今PSV赢回一局,对于未来的业界 走势多少有些指引意义,不过这样一个奖项是 否会帮助索尼赢回第三方的信心?

动视暴雪CEO Bobby Kotick的一番言论给 新科状元PSV泼了盆冷水,这位恶名远扬的大 購说:"PSV的性能让我超级兴奋,但是它真 有市场吗?"Kotick认为不管是3DS还是PSV, 都没有智能手机方便,智能手机才是掌机业 的未来。且不论Kotick的预言会否成真,这番 话已让人对PSV的《COD》心生疑虑。PSV初 公布时、只有一个LOGO的《COD》被当作杀 手锏。如果动视肯为PSV开发一个与家用机 比寫的《COD》新作、那么PSV将毫无疑问她 会成为FPS玩家的新宠, (COD)将成为欧美 的《怪物猎人》, FPS将成为索尼掌机业务的 救世主,正如日本的MH式游戏。Kotick的这 番话为PSV的《COD》蒙上了阴影,意味着该 作可能尚未开始制作,或者动视的态度出现 了动摇、PSV的《COD》或许会成为一个新的 雾件,即使顺利开工制作,也难以成为家用 机规模的游戏,如果只是一款与过去的PSP版 《COD》相似的游戏, 动视还不如不做, 免 得劳民伤财,还污染了玩家的视线,抹黑了 《COD》的招牌。

吉田修平说,PSV是一部先制定250美元 售价目标,再以此为前提进行硬件研发的掌机。从价格定位到硬件设计,PSV都走到了正 途上,最后的关键一步是索尼的第三方政策。 索尼通过PS3养成了自力更生的软件策略,但

在PSV身上不妨改走第三方路线。在这个没有微软搅局的市场里,花点钱向第三方买一些顶级传统大作可活化软件市场,制造示范效应。也许Bobby Kolick此番发言的真正用意是在向索尼讨价还价,让索尼产生危机感,为PSV的《COD》提供更多赞助。为了最终熬成大爷,硬件商们总是要先当好孙子、将众软件商大爷们服侍得妥妥贴贴。





## 索尼的奋斗

有机EL(又称OLED)是Organic Electro-Luminescence的简称,意即有机发光的电子面 板,目前世界上主流的应用技术为美国构选公 司的华裔科学家郑青云于上世纪末所发明。有 机EL一度被认为是取代传统LCD液晶的革命性 显示技术,有机EL显示器具有自发光、结构简 单、广视角、高对比、低耗电及高应答速度等 优异特性,尤其契合携带式电子产品"轻薄短 小"的特征。有机EL还具备一个LCD永远无法 实现的技术特性便是其面板可以任意卷曲或改 变形状。

喜欢站在先端技术潮头浪尖的索尼无疑 是有机EL技术最积极的响应者,该社在本世纪 初便投入了大量财力进行研发,并于2005年 在全球范围率先推出了有机EL液晶彩电、然而 索尼采用的低分子涂层技术存在着难以大面积 涂层和实际使用寿命短等致命缺陷。屏幕尺寸 仅仅徘徊在15英寸以下且使用寿命不足20000 小时的索尼初代有机E、彩电比较起当时主流的 大屏幕LCD液晶电视实在毫无魅力可言, 乏人 问律之下该社终于在2009年宣布退出有机影阵 意。索尼在有机EL技术应用的挫折更直接导致 其在电子显示业务方面的全面溃败、由于在 LCD液晶技术研发投入不足、该社的液晶彩电 只能长期仰赖进口韩国三星的面板。这也是造 成其彩电业务长期亏损的根源之一。更令索尼 气结的是,其直接竞争对手二星有效采用了敌 退我进的战略,近年向苹果iPhone及其自社员 牌等智能手机领域全面应用了被索尼一度全面 丢弃的有机EL技术,迅速成长为拥有绝对市场 占有率的主导者。本世纪最初的十年被公认为 索尼在电子显示技术领域"失落的十年",该 社经营层的进退失据实令人扼腕叹息。

2011年6月,索尼在全球最大的显示器国际展会SD(Society for Information Display)向公众展示了应用了多种业界尖端技术试制的显示面板、现场气氛非常热烈,其中25英寸专业有机EL屏幕和裸眼3D有机EL电视等都让公众再次见识其强大的技术实力。几乎与此同时,

索尼在E3游戏展会上闪亮披露了应用了高画质 有机EL屏幕的PSP携带主机的后继商品PSV。索 尼在有机EL业务方面的一连串组合拳让外界既 惊旦喜,三星和苹果等同业厂商的巨大成功让 这个昔日的产业巨头再也不甘寂寞,终于准备 放手一搏再塑辉煌。另据《日本经济新闻》 6月7日農报题目为"东芝和索尼合并液晶业 务"的新闻称:两公司已就合并中小尺寸液晶 面板业务进入最终协商阶段。该报道称两公司 将在2011年内合并液晶业务成立新公司。并从 官民共同成立的基金——日本产业革新机构接 受超过1000亿日元的投资。两公司将以该资金 为基础,加紧设置新生产线,确立有机EL面板 的量产技术。虽然两社至今均未对报道内容发 表证实言论、但据可靠业内人士宣称计划已近 最终发表阶段。

很显然、PSV仅仅是索尼集团整体市场大 战略的冰山一角。该社期望通过推出一款能够 取得巨大商业成功的携带娱乐设备,扩大其在 有机FL市场的支配力、以期彻底扭转其经营被 动局面。索尼对于PSV的超低定价确实是赔本 赚吆喝,亦进一步证明其谋划之深远,区区携 带游戏市场并非其终极目标,任夫堂更非惟一 竞争对手,这或许是索尼在显示器业务翻盘的 最后机会、然而胜算却并不高。EA某高层近 日曾经表示: "PSV无疑是一款非常具有杀伤 力的主机,但是我们并不确定索尼预想中的庞 大消费用户群是否真的存在1 " PSV需要取得 等同于当初任天堂NDS所创造的市场轰动,才 能足以匹敌时下大行其道的智能手机流行潮。 该主机未来显然将和任天堂3DS陷入长期体力 拉锯战。PSV最大的致命伤在于索尼自身并没 有足够的软件号召力来牵引市场,硬件高规格 所导致的软件开发成本膨胀将让第三方更加谨 恒行事。

笔者对于PSV最大的不安在于索尼将宣传重点过多聚焦在硬件设计规格(这也是其真正目的所在),而对真正战略核心的软件阵容并没有进行长期性地统筹规划,如果仅仅是将家用平台那些著名标题一股脑照搬敷衍的话,其未来成败可知矣。





#### 「輻船散二』

从新闻上看,目前游戏软件的销量形式十分增 糕。貌似同比前年下降了20%。今年上半年的游戏 软硬件市场规模下调至2000亿日元。当然我看的是 日本国内。

虽然这里包含了3月她震灾营的不可抗力因 象,但这数字也实在太高谱了。

几年前我就已经警告过,如今情况正确过数字明显地呈现出来了。如6月的E3游戏展中,日本厂商的劣势已经一目了然,从许多游戏业界相关人士口中得知对日本厂商的特别关照已经没有了。也就是说现在的日厂由于失去了比赛的种子权,今后不得不从预选开始进行陈战。这样一来,是真正意义上的实力较量的时代来临了呢。

过去的荣誉、厂商的名声、开发者的尊严都 可能变成浮云。当然总比无名小厂要有利,但我觉

## 游戏业界大危机?

得这并不足以安心。我想说这正是我售欢看见的景像,由于我一直以这心态去战斗,因此今后我的战略并不会有所改变。大概众多日本厂商都会不得已对战略进行重新考虑吧。

在今后的两年。我觉得游戏业界会迎来现至今 从未有过的巨大变革。其变化之大说不定足以改变 游戏业界的版图。变革是必然会来临的,不经变革 而显守成规,在这社会之中也不见得会好过。随着 巨大变革的出现。无法根据变化而作出确实应变的 广商特会无法生存下来。

和人类一样,游戏业随着岁数的增长,身体、 头脑还是内心总会变得痛硬。我希望它能保持灵活的思考、以不被常识和过去所荣缚的心态去做好准备。游戏业界,对我而高。正变得越来越有趣。让 人兴奋不已哦(笑)。



### 『小岛秀夫』

在原斗 牛场会场旁 和人<u>链</u>头。

▶ 西班牙广 场上的原斗 牛场













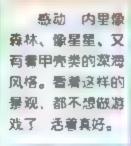




计的。

至这地板也是高迪设











这是欧 洲最古老的 邮箱。

《塞尔达传说 耐之笛 37》为售后的两局内。BDS的硬件销量均超越PSP。本作和《纸盒战 机》双周销量均定战20万、成绩斐然,不过由于PSP的普及量原因,后者尚不足以带动硬件销 《斯坦因之 】》虽是移植作、但由于早就在PC和X360平台上打响知名度。且副情意质过 依线取得8万多销量、是同类游戏中的侵侵者

#### 【件销量【 日本 】

2011年6月20日~6月26日

#### **所出因之**[\*\*

8万5918套 累计销量

■角膜末音■AVG■2011年6月2 8万5918套

如今文字管设新买上B片已经是少之义少 加上的还是 数据不多两年后的X360游戏移植生 看来他内外然不敢 其付他印刷情功底应对是主要项因,其结件《比真恋理的景人》 3等于2011年6月在X360上传出,铂信不久和PSP(重要 PSV 的玩家也能够体验得到



#### 高达回忆战争的记忆

本周镇量

本周锁量

6万189套 累计销量

6万189套

#### 塞尔达传说 时之第 3D

4万262套 累计销量 本周销量

■Nythando ■A - RPG ■2011年6月18日 ■4800日 22万3260章

保作本航政相当高,巧妙的战器以及丰富的收集要求让人采此不言。并且否能100%是面积相性都得到了饮化,刺用 3D圈;抑缩控机能引加软体验到了原作所没有的感受 另外界效还非常摩遏组织(复 新之笛)也收录了语来 付价比较

划高。有3DS的玩家不可错过

#### 组合战机

3万8496套 景计销量 20万2330書 本间销量

A G 2011 - 8 A 10 E

14.供需人对战为变命的《经宫战机》在发表网状形式通过失量宣传表及迹迹境界。所统发生后自然引起了不少人的关 挂,简澈就本身的重颜也且只不错。对战的变快起,游戏为有的多真路。附近的多端那次不少说家所称道。游戏的整体直 **胎也算时得起两面还方套的铅图** 





#### 珠玉子相關。心臟克争者,對山之

3万8281套 累计销量 本用铒量

■Kenewi■AVG■2011年8月28日最6280発気 3万8281書

#### 荣耀问图

本周镇量

8318套 黑計销量

8318

#### 用者斗恶龙、怪曹统领者25专

本周销量

6726章 累计销量

46万9469章

#### 

本周镇量

6374套 累计销量

521万8112書

#### 舞妈妈童福的秘密之馆

本周销量

5901套 累计销量

5901套

#### 

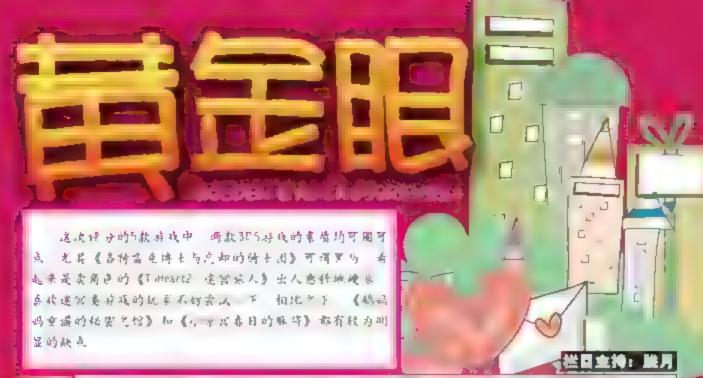
本周領量

■ CumPose ■ AVG ■ 2011年5月25日 ■ 5986日前

4609套 累计销量 8万9401套

" 崇神 "	<b>海内州並</b>	2011年後至
305	2万7378台	1 5万3891台
NDSi	6476台	56万9922台
PSP	2万4853台	105万8367台
NDS.	20 台	2万5085台
PSP go	227台	1万9334台

115万3891台 3273万9225台 1735万4655台



「おど」 大阪 男子リュー 一郎 一耳 シストをルー オフ ドナ 富全 塩 起撃 戸分在25 44分グルギブ 押面推薦 級別

#### 涇鴻传说



出次是卡六格式 但游戏在某些轻软情况下他 梅严重,以叛饷切换到大地图 甚至是派生秘》人 **同岛有近、地域上的贡取作用。最近病的就是丰盛问题,按** F1. 键模式 种样的自导模式模件 非常别相。被失了以后手指 放金數量 而包裹料料來時确定位上下和前后方向实在不科 字。但绘的文中游戏还是秘不掩谕,本身的高乘使完全可以 上玩寒大國分字回於柳文一一節。尽情學便重趣。剧本长度 在九代(梅辛)之中の少知為上島、陽威要率性极質主席

大量的改集也非馬二德和服是那件任何收集數 對為原家來源南天。商訊制作得也非常出色 是是此人社的的權利自身發展標的感觉。



音乐

7 场

· 蘇克奎宁 图片写列原的"(相应)

低。近多版角色启动的新趣义十分

◆◆ 华丽 但大地图以及人名雷德然存 青青青女女 在痴慢测量

原作素质很高,但对移植诚最持 系列"的一贯等外准。由此对对TPS 由大幅降(保留多度。 多际画面素质明显不如初期公 布的截圈,点击下屏障出的菜

单起显示在上屏,别这么偷懒 11/2



アヒス素卡片 MASG MASG M2011年6月30日間1人間更过方周辺

#### 洛特雷克博士与忘却的骑士团



屬述 探索 战斗电的平衡非常好。战斗 **系统虽然管单但是有+分深的内涵、游戏中穿插** 6. 方面制作都:另价类、邬星声优表现他都可图可点。 擎了遊戏与其点是AVG、更像是RPG、游戏的主要流程 是在酒馆接受任务,探索巴黎街道。发现迷宫后进行探 索。获得的差異和宝石用来催化情况。再进行战斗。与 境灵战运的过程十分华丽,甚至需要一边打一边计算伤 喜以安排下 作的行动,虽然比较花费心思 但十分有

**撤** 珠穹中有大量跳翻等着玩家,但在探索 認言的过程中如果不幸被警卫抓到就要从头 开始, 这一点比较麻烦。

系统

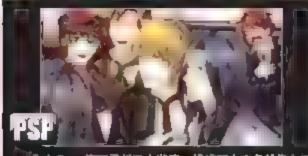
都 (《畲顿》相先的游戏树立起强烈物个 多主题是与嘴灵的战斗,战斗的演出画面 性,巴黎的各著名地点每到良

好还原,本过探索路线重复性 较高, 路过繁琐。



10人战之系统后这款通查利制精 第一眼给人解谜游戏的感觉,其 很具迫力。战略性不低,重解了 又一点后,强力武器的攻集乐趣 大大增强。

#### 鹅妈妈童谣的秘密之馆



GuisBasa<mark>無下最新乙士勝港、婚達了女主角被卷入</mark>司 书中世界。輔領了5个男主角。并通过普遍设法問副原来 世界的故事(199)

本作号路站合財權(泛集首院的新感觉女性 回游戏、《鹅妇妇的事语》 书贯穿整个游戏、 為此的獨而进行靠圖菩推进,如果单纯靠蒙很可能出错 文要重新开始 所以需要加家有 定的日语基础 好在 圣经过程中可以终考事谣 梢动激低了糖度 游戏中收 表了主要差更已双语期度 心及此文编数的辩说 万便 远家鱼岛 游戏权录多值稳画家的作品 全更通背景法 和全然 作为乙女GAMF 恋爱情特也不会小、每段制

**隔中男主角都会不知不能は述ー个知识或常** 9 可借於唯重复度太大、晋题也继过长。 有有物心的元素模可能中途放弃。







知似地 耐机度 树州

白票 化温温发音情 宗学力庇己的氏重要 会和请求 高得時。角經及略率连續頂那不續 接连不断, 历佛这些是之女族流示 \*\*\*亡亡是《雷顿教授》。这款获以的心情 除了声析。就只剩有学了。



1 作为女性同志爱政权、知缺之与男性 | 角丝子直接变流,有一种比文码等的感觉 | 蚁 看更能 脑白金"类数说。事前厂 吾真传议是"射感觉乙女游戏" 艺不學什么好的射感觉:

#### ToHeart2 迷宫旅人



一款以此步大百成为亮点的造窗尽料。例据了宝 人公被奇怪被宣传推到有时《风格异世异焦地下域。振导 一堆趋少女其简准官的故事。

电然是一款学似《冬宫》的,迷宫类h+G A1]压于主题是美力交、因高游戏的氛围经 5. 子本事。 為我的系統電然模仿的是传统美式迷宫 要求构定同类游戏而含存低,前一中期,是要有不错的 式蜂双路多弯贯罗基不志难、哪怕是不擅长此类游戏· 的玩家也能轻松上手。当然,本作最大的亮而在于各 绝种引起强起力"骄傲"以及移物的名种门印度。柏 橋及身足大衡为此系统于去的成功职。本

作在一些细节上还有待改进。例如她图显 T 髓、针织培养被度等。



斯统 開州

・ 放大支口電車等 (第四両手)女 ち 续游戏的动力。BPU系统不过不了 失 就資本是原作FANS也有一点 ★★★★ 的种田 只要壶数美 / 女。



高等 看上去拆是桌角 第1分类却有看不低的 枯燥器 人 網旋接票撤走队伍 机点是多少人攀上连竖 为了可爱女性倒绝玩本作的玩家可能会在 未达强声飞的中的静就也没受到一次 、好好看教学 英打安练才是 体是本件手管的王确有法。

■トゥーート2 ディッカットラベラーズ **■UND ■Agreene ■**IPG **■ 2**011年5月20日■1人 ■元対印度坊

#### 小凉宫春日的麻将



漢曰,家宮大神由于看了茶席特祿美遷區。與魏河彦 将产生了非常准厚的兴趣,于是60S简更与这位大神"当 长术"的故事拉开了序幕。

本作是 教養着皮養婦 49年的麻姆游戏、 / 相信不少玩家都是冲着(小原宫春日)才接触本 上在于 本作玩起来比较端向夏英麻将的感觉。每个角 俗的"名声技"虽然可以看檄是勤杀技,不过这些技能 的数果对盘局的影响其英丝不大 只有透视 阻止胡嗪 相或有事作用 但机同类作品过额发动投满牌型的助杀 及相比符直就是1014年 牌局进行途中,不到会有人针 网络雷威是某人进行时候。让人有身见SDS团活动等的 感觉 不过加度没有针对新手的教学模式。

也沒在建议出键的提示 不熟悉麻糬的玩家 **地起来会计每多准** 



籍笑度

雅度 必杀拉

が、原言は他的、ここがまり、在慈成の種 当可爱生动,用愈感十足。随着对局的情况。 角色之间述也会有各种有趣的对 .a. 适合喜欢 (京宮) 又避煙 3本 麻褐铜"的同学和造闲。

対原作気蓋辺原得较好,不过打 出去的機量工得太」、 很难看清。A 对手 的思考时间过长 另外角色在开 D.党店时会停止持麻将。影响了 游戏节奏。

簡原宮へルとち、その用省首Mの簡角型共享要7.43面2011年7月7日前1 4人種元対産制金

## REVIEW GOLDEN EYE IN-DEPTH



◆NBGI◆ACT◆2011年1月19日◆日盤 ◆1~5人◆4279日元◆光財産商金

2111年,已经二年没推出过新作 的"异世纪传说 系列"(以下面特 《ACE 终于在PS3上复活、借着这次契 机、PSP也有幸店光、被赋予了以款 异世记 传说 携带版 以下简称 ACEP ) PNP 服的本作为原创新作、并根据PSP的特性对答 戏做了一定改变、不过也正是这些改变。会本 作成为了系列中异质的存在。究竟改变是好是 坏. 下面就来看一下

### 纯任务制

本作和家用机版最大的不同就是把流程 改成了纯任务制,为的是现合PSP的便携特 性、让玩家走到哪都能拿得起放得下。不过这 样做之前制作方似乎忽略了一点,作为一款大 杂烩游戏,剧情是串联各部零散作品的引线。 若失去了剧情,那参战作品也只是一盘散心。

一直以来,《ACE》都被视为《机战》的 动作版,不仅有动作要素,还能体验像《机 战》一样各作品间的剧情交错。可到了本作 中,各参战作品的机师和机体就像原本就在那 里一样。没有剧情、世界设定之类的东西作为 登场铺垫,仅仅是作为战斗单位而存在。而一 起战斗的原因也没有交代,完全失去了大杂烩 的意义。这样也就罢了,可游戏中偏偏又有不 少来自原作的关卡 有些甚至连关卡名字用的 都是原作的标题名、像是《7高达》的"ダカ -ルの日"、《返乡战士》的"変化」ドミネ - 夕- "等,而且游戏中对于这些关卡就只有 通讯员的简短作战目的说明,至于战斗由来则 只字不提 更别说剧情了,所以玩起来也是没 有丝毫代入感可言。

当然, 为了弥补剧情的缺失, 制作方针 对任务的玩法下了不少功夫。比如加入了分支 任务和秘密任务,另外还有需要"剧"的芯片 要素,可是也依然改变不了游戏为战斗而战斗 的本质 游戏时间的增加也只是单纯地重复作 业而已。



▲游戏的关卡数量不少。但是每关的可重复性并不高

### 豪华的参战作品阵容?

本作的参战作品阵容可谓相当豪华、甚 至和PS3版的比也有过之而无不及。当然这也 多亏了纯任务制,因为没有了剧情、就不用考 虑作品间剧情的关联难度,可以无顾虑地加入 玩家喜欢的作品,这本应该可作为本作的卖点 大书特书的。可当玩过游戏后就会发现完全不 是那么一回事。在最初的(ACE)作品中,尽 管参战作品不是很多,但每部作品的登场机体 却很足、基本涵盖了作品的主要机体。而本作 的情况则正好相反。参战作品看上去是很多。 但每部作品实际能使用的机体数量却寥寥无 几、大部分作品的登场机体都是主角机加对手 机的配置、待遇差点的就只有主角机一架。要 说这次登场作品的机体少其实也不是、像《2 高达》、《高达X》和《高达W EW》这三部作 品都是不缺机体的,而且百式、死神高达、空 中霸王高达等在以前的作品里就登场过一都已 经有现成素材了, 可到了本作中这三部作品会 场的还是只有主角机一架。如果说这样做是为 了维持每部作品登场机体数量的平衡还情有可 際,可偏偏又只有版权作是这样,眼镜厂自家 的亡灵Mk-II根据装备不同就分为了三种 而 且颜色不同也要单独作为一架机存在、三种机 型各5个颜色、所以光是亡灵Mk~1. 就有15架 之多、实在是让人难以理解。

在参战作品这个问题上,比起机体,其实真正"杯巢"的要数机师。《ACE》由于不像《机战》那样有机师能力和精神、机师的地位本来就不高,最多就是在战斗中念念台词的存在,但是由于本作没有剧情、角色的台词就只限于喊喊武器名和拟声词了,角色间没有任何交流,就算在战斗中遇到宿敌也是形同陌路人样,存在感低到可以忽略的地步、甚至连芯片都不如。



▲合体攻击的演出也是轻档改写

#### 其他不足

本作评价不高的原因 并不止上面这些。 因为连游戏本身的 内容也是让人感觉 不到半点诚意。首 先是令人诟病得最多 的锁定操作, 笔者直 到通关都还末弄明 白锁定目标时 的先后依据 是什么. 战斗中经 常会出现 锁定到 目标以 外的敌

人的情况,比如画面中有两个敌人时,最先锁定的通常是不是最前面准备开火的敌机,而是后面仍在行进的那架,这种情况在敌机少的时候还好比较好应付,当敌人一多起来,为了切换想要打的目标经常会手忙脚乱、等好不容易切换到目标的敌机时,早已经不知道挨了多少发子弹了。

其次是单人游戏时的平衡性。这次的PSP版根据主机特色加入联机的部分、可和前面的几个改变一样,又是这新加的部分招致恶评。一般PSP可以联机的游戏都会分成单人游戏的难度和多人游戏的难度。又或是分开不同的关卡,可本作不但没有难度选择和区分关卡,而且全部关卡都是以多人游戏的前提设计的、单人游戏时的难度可想而知。其中最够呛的就是保护特定目标的关卡。需要保护的目标通常分布在各个区域,当面对同时出现的大量敌机、一个人基本分身乏术。



▲多区域的防卫关卡是单人资效时的。大概点



随着订汽车统的更新。e商店的内容也逐渐丰富起来了。除了更新了大量创意十足的负责 小游戏外。一些免费游戏和影像也能在这里找到、本鲜的"二次元宝司"就为大家介绍政费 游戏和免费游戏各一款。已经购入订购的朋友可干万别错过了

## 创意小游戏《魔女的猫》

本作的玩法说起来很简单,操控魔女走到 门的位置就能过关,不过一路上会遇到各种阻 碍,玩家需要利用魔女的各种能力进行搭路后



才能顺利到达指定地点。游戏的难度较高,后期关卡需要玩家按照特定的顺序行动才能搭出正确的道路,下面就来介绍一下游戏的系统、熟悉之后就能开始魔女的脱出之旅了。

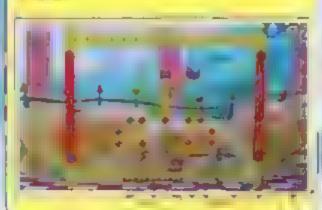
#### 告与

对应的按键是X、魔女可以在人和猫两种形态之间切换、人形态可以使用各种魔法,猫形态虽然不能使用魔法,但是可以跳到更高的地方,游戏中许多地方都需要用猫形态才能通过。



#### SIESE

对应的按键是A,人形态和猫形态都能进行跳跃,不过人形态跳跃的高度远远低于猫形态,但是遇到一些头顶有尖刺机关的地方还是需要用人形态的小幅度跳跃来通过。



#### 扇さる

魔女在人形态时可以使用魔法、魔法 共分为火、冰、土、雷四种、B键为切换 魔法种类、Y键为使用魔法。每种魔法都会 消耗一定数量的魔力,每关魔女拥有的总 魔力显示在魔法的旁边,魔女必须在魔力 耗光之前搭好通往终点的路,否则就只能 重新开始游戏了。



#### 火魔法

游耗t点度力。火魔法的作用主要 在于点燃关卡中的一些机关。在门前 镁住的时需要点燃关卡的所有机关求 能解镁。另外,火魔法还可以音蹄被 冰冻住的物品。

#### 陨石魔法

消耗4点魔力。可以破坏冰墙和土 有,如果着连在一起还能运行连锁破坏。 排录中不少关卡都需要想办这将 冰墙等渐到和土墙模定的位置后利用 服石魔法破坏掉大片墙壁开启道路。

#### 冰魔法

游戏1点宽力。将场景中出现的指。帽子等物品冰冻起来变成冰墙。冰冻住的 物品会保持其高度不住下掉。游戏中很多地方都需要用测冰度法来搭路。需要注意 的是被冰冻的物品无法解冻。使用时需要慎。

#### 雷魔法

消耗2点度力。可以将一股距离的物品拉到底女的身边。在底程中主要用来拉拿 增。例如将对岸的冰塘拉到这边来搭盖以到达高头。

除了以上基本系统外,游戏中还会遇到靠近就会跳起来的猫、用来搭路的帽子、刺针、烛台等机关,在熟悉这些机关后利用魔女的各种能力自然能顺利过关。游戏的难度虽然较高,但是每一关都非常有意思,找到正确的方法过关后很有成就感,是一款不负众望的满分下载游戏。

## 尽情享受3D回袋妖怪的魅力吧!

这款名为《口袋妖怪立体图鉴BW》的软件是可以在e商店里免费下载的,这是一款图鉴类的应用软件,通过它我们可以在3DS查询《口袋妖怪 黑·白》里精灵的资料,不但可以随时欣赏精灵们的3D版形象,精灵的各种情报也一应俱全,是《口袋》粉丝们不可错过的一款软件。

### 下藏藏送16只有灵!

刚 下 裁 完 的 《口袋妖怪立体图 鉴BW》里包含了伊 宿御三家以及奇拉



米、三颜龙等16只精灵的情报。



### 三人基金

#### 定息的精灵情報!

《口袋妖怪立体图鉴BW》的下屏显示的是精灵的情报,除了有精灵的能力外,还包含了原本游戏中没有的生蛋分组、进化流程图示、习得技能等信息。另外,技能信息里还提供了"能习得这个技能的精灵有哪些"这类方便的机能。



#### 和原物局的危境的相景

通过3DS的邂逅通信机能,可每天 为《口袋妖怪立体图鉴BW》追加3只精 灵的资料,追加的精灵是随机的,令人 期待。



## 使用流线通信转见即有的精灵资料

通过3DS的无线通信机能,可以从 朋友那里获得自己尚未获得精灵资料。比如菜冠猴、火冠猴和水冠猴利用邂逅通信 的话只能获得其中一种,这时就可以通过 无线通信从朋友那里获得其余两只。



#### 便由心。用能拼揮如之病是

像比克捷尼这样的幻之精灵。还有莱 希拉姆、泽克罗姆等 神兽是不能通过通常 方法入手的。而是需 要使用3DS的AA机能 读取AH码入手。





#### 含器!

使用3DS 的AR机能启动 AR取暴器,可 以将场景显结 真实幕里, 在屏边点就可以









和精灵合影了,拍好的照片会保存在SD卡里。

## 30短游

## 《幽灵与怪物们》随着韵律舞动吧!



#### 夜半怪物街 琳泽与魔法韵律

うしみつを、ストルサ サッゼと魔後のサズム ◆:xma◆X4.ns◆帝宝2014年7月7 日◆日版

游戏的主角琳泽在某日打了个大喷嚏,灵魂竟然脱离了肉体。一直以来陪伴在身边的黑猫米歇尔能够与她对话,并帮她探寻变回人类的方法。为了回到妈妈身边,琳泽必须与怪物街上的同伴们跳起不可思议的舞蹈。

玩家需要随着游戏中的韵律、用触控笔在触摸屏上点击、拖动,表现出色的话伴舞者就会增加。舞蹈的目的是为

了吓唬人类、让他们发出尖叫声,这是让 琳泽重回自己身体的方法,而怪物街的同伴们似乎也乐在其中。游戏中有大量的服装供玩家挑选,给女主角精心装扮一番后可以参加时装大赛。怪物街上还有丰富的迷你小游戏,玩法各不相同。利用水晶和塔罗牌对今日的运势进行占卜的功能也颇为有趣。虽然充斥着幽灵和怪物,但本作的整体风格还是青新可爱的。

文 苍穹。



▲女主角界派一將包容。他的 "死鱼啦" 很有特点



▲ 維对角色的发型、发色、 装饰品等进行自由搭配

## · 响。你知道吗? 巨大今秋登陆3DS!



**豆犬** 豆t ff ◆+ & chamba ◆55.7 ◆ 46 / 201 年 10月27日 ◆ 1 精

豆犬本是日本电通广告公司的经典广告形象之一。2008年它第一次出现在电视广告中,突然现身并以"呐,你知道吗?"这句话开始,讲一些很冷的豆知识,非常搞笑。随着广告热播,

豆犬可爱的形象受到大家的喜爱。此后又推出了一系列的广告和书籍,豆犬在电视节目、手机平台、模型玩具等多领域活跃着。

现在可爱的豆犬要登陆3DS了!游戏中豆犬生活在和式房间中,而且种类有很多一刀豆、虎豆、花生豆等等每一种都十分可爱。在游戏中可以享受到和豆犬对话的乐趣教豆犬新的语言、从豆犬那学得新的豆知识、自由绘制豆犬形象等等。利用触控笔可以尽情触摸豆犬,戳它柔软的身体,在它卖萌犯呆时吐槽它。还可以利用邂逅通信,和其他玩家的豆犬会话、乐趣无穷!

(文 孝夏)



▲可以尽情地触摸夏犬。



#### 紫尼克 世代 青之冒险

クシェネシ ンヨンス 膏の回転

 SE GA
 ACT
 預定2011年冬

 日版
 1 2人
 告价未定

对应周边未定

自5系Q系通道主任金额。 做社的宣祥物香港 党政开始竞走在美国主机平台。 然而这只管逻辑 国在之后的军用机上均反明平平。 承机军局查理 起来没有多复杂,却还除了"《宋尼克》系列" 给纯粹乐曲。《索尼克》20两年之际,传统2D 《索尼克》和新世代的3D《索尼克》化为一数作品,登除3DS平台。

#### i 速立体世界的aD聚尼克

2)世纪后越来越为大家熟悉的修长身材索尼克、能自身加速实现更为高速的行动、 展开大迫力的自由冒险。该类型的《索尼克》与305机能的确非常聚合。



▲▼結场應大幅增加、常尼克可以在兼百于麻 幕的方向上内外奔跑。同时也能切模视角



系列的早期作品中 索尼克都是头身比根大的点阵绘图 采用了横向卷轴式的冲关游戏方式。这次的3DS版中 虽然常尼克变为了3D模型 但玩法依旧得以保留。回旋双击、回旋冲刺等均可由一个按钮实现。





本作对应网络通信对战和能通通信、另外还收录了《索尼克英雄》中的360°特殊关柱、各关卡会在3D机能、的支持下充满迫力。





## 宿命中的劲敌、星独小队现

**派是由沃尔夫**》與籍奈尔辛顿的證何辦書歌,向安德鲁夫军方 兼内。他们持有与A異性值福岡的高性能級机+汽號型。每火摄服 齐白统化的对抗应队员**巴格马普传<del>复过</del>后姆斯和曼比**《授**宝安德鲁** 



▲果装小队会多次 在主義故事中出 疏。 阿爾火張小縣 的毕生實際



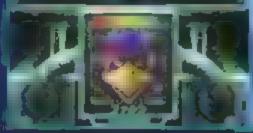
## 件一起攻向敌方大木

斯蒙安佛鲁夫博士爵住在吳禮姆是承派收藏小以需要在 我最高丰富空间。宇宙基地等众多地形之业战争; 穿越重重 康**時才能到迪川駅家除了換接福克斯外川**距離裝得用队成*到*| 施定提示 他们联会海玩家发出任务提示。业会在危急之际集 予擅爭。熱備有趣的对话和佛力藏斗都很異著点。

> ▼阿萨特会申福克斯发送<sup>37</sup> 1. 图像更多图1



田田 コーネリア



▲与保持等率对無數模克施<sub>用</sub>。對領內賽斯 



#### 将接护任务交 绘固体!



#### 敌方BOSS也可通信对话

等權克書 建 多 級日 日 5 多 ▲▲聖人有財命。主義是



#### 五花八门的关卡

美术任务前种提供多 皮膜小束有时需要宣养员 海浪安镇各类军的宇宙最影响有树梨要导见表方着 能不被或品价就不能是统令的舞台背景由外观和被议编 匠心独其的



A 冰之里球. 打响我军基础





**化学等等**从前的要求。 **机械器中系统体** 



BIOHAZARD

REVELATIONS



#### 生化危机 启示录

BIOHAZARD REVELATIONS

对应例边未定

《詹示录》在E3展上公布了大量视频。 官两也随之开放。而归传统的恐怖感和游戏方 式也让表家们无比维待。下面就让我们一起看 看本作的新情报》 文 苍穹 姜鄉 登香

**国为了导致毛指情况 非职力中在事業主要** 上了客報。



**国和**国具是学典主演员会统章是作业

.... THE RESERVE THE PARTY NAMED IN MARKADA CARACTERIA DE CARACTER mellig a feet to the Birth Start I had I PARTIES AND DESCRIPTIONS OF PERSONS THE R. P. LEWIS LEWIS CO., LANSING, M. ARTER CARACTER ----可翻狀領象 帕豪华社会 





新、深爱》继续放出新情报等上次为大家推進了游戏的部分追加系统。但除了3D显示外 ULS的更多新机能尚未派上用场 这次则要公布厂商针对能螺仪加入的交流摄影功能,另外当满足一定条件后 玩家还能触发梦之事件,猜猜会有什么激动人心的好事等着你呢?

文 胧月 美編 澄香

# NEWL D V E P L U S Konami AVG Life TA 対係存標機等工具软件

# 新・深愛 NEW9フブラス Konami AVG 預定2011年秋 日頃 1人 生价未定 対応存档機系工具软件

### 陀螺仪、帮你缩短与女友的距离





▲陀螺仪让玩家仿佛就站在女友的面前,代入岳 强、玩家转动的幅度够大,甚至能从女友的背后 视角看过去、全方位欣赏心爱的她的细节。



▲女友能模拟感知玩家的视线, 逼真地做出各种反应



▼吾的时间太 长,女友也会 不好意思地青 过今去











#### 继承前作存档

游戏可继承初代《深爱》以及《深爱+》的存档、不过玩家需要先到任天堂e商店中付费下载一个专门的工具、售价200日元(含税、合人民币约16元)。该工具除了存档继承功能外,还附带一个特殊模式、能让从未玩过前作的人也能玩得很开心。继承存档是能获得特典



#### 新追加的梦之事件

满足一定条件,主人公就会进入梦中世界,与女友发生不同于日常的事件。梦中世界很有颠覆性,从女友的衣着上就能一眼看出变化了。









神笔马良的故事大家都听说过 區 產金 金山就从画中跳出来变成真的了。同理 你 在深圳买不起房 画 栋 也贵成真的了。你不 善交际又称选。农力外带不想被艾母娘刁难 毫 个妹子 下半生也就有着溢了。如今 款游戏将在3DS上登陆,不过享受这片画的并非 玩家,而是游戏里的主人公。

#### 惊奇!飞跃!魔法笔

とびたす 東法のペン

GAE 预定2011年8月11日 日版

美編 Juxi 文 胧月

对应周边未定

本作中,玩家手中的触控笔会化作"魔法笔" 用它在屏幕上画出各种各样的东西,比如建筑、动植 物、小伙伴、美味食品等,都会变成甚及里的角色登 场。尽管听上去像是一款绘画应用类软件,但将效的 重心还是在与这些奇异角色们的交流上。

街道上的居民们会委托主人公绘制各种图案,成功每好了就长让图案在游戏的世

界里实体化,这样街道的规模也会随之扩大,吸引更多的居民,并与他们发生主线故







出现在克罗斯贝尔的"哼 将世界引向更深之"碧

#### 从公布的插图和游戏画面中寻找值得关注的地方



目前、官方正式公布了《碧之 轨迹》的游戏画面、除了登场的新 角色外,还可以从游戏的画面推测 出更新的游戏系统。另外,在《空 之轨迹》里语中活跃并在本作中登 场的"嗾身之蛇"也会有详细的介

绍,罗伊德一打人的新冒险舞台也公布了相关消费。

#### 腾中活跃于塞曼思亚(尼左达美)大陆的谜

**東美主命組织的详细情况目前**是 医多种 供放证证 医中医疗医组 地再有相当中央 أستقديه والأرازية إليارا 施计划都是使耳贯斯量够计划的一部分】

#### 金人在重的组织体系

· 多名的好者被派火量战斗负责和科学家贸易 単、東有益自約軍事方量:作有母常先達的利率後2年 共行中Ho.0 − Ho.X V 情報·明祥的經則[[]心匿論[[[]]][[]][[]][[]] . 想象社會完重 第7世 唯化特長別量可能被變化宣拍應得民經網



#### 共行者

#### · 基基時報 (102年575年17) 用副部的人,与部分正明的由某个人关系。 **计算运用电子数字图电视电影的 化有效** (1) (1) (1) (1) **- 神事主神祖祖皇**

進入了無社。已在《SC》中死亡



(1.94)((V))

使用东方武术的格斗家。是在《琴之轨迹》 "助父亲齐创的"事件流"当4术。《SC》的某





主《生之敬姓》中是吳 的角色。 雜祉 "嘲身之能" 的 执行者No.D。 圖書末被推到 人以及恶作器的性格而持有 "小温" 前异名。本作中。他 突然出现在克罗斯贝尔。并乔 負擔鬥神器的指導。

#### する徳寺

阿克尔

|學文學語|| 抽畫1

弄后解开心前。 之》

**非艾斯特尔一起**集团



特尔一起返回了利贝尔。

不同角色持有的独特必杀技

角色升级后会不断习得丰富的必 **杀技,游戏中有普通办杀技、范围更** 大阪力更强的S必杀技以及两名角色 一起释放的合体必杀技三种类型。

▶在战斗中消耗CP就能使用必杀技了





### 瓦吉

セブンシェット

ブラストスト-ム

像打台球一样将七色球弹出,利用来回撞击给 予敌全体伤害。貌似是以瓦吉为中心的范围攻击. 瀰洒帅气的必杀技。

特殊电磁网、机枪和导弹的连续攻击,能对范 围内的敌人造成极大伤害。







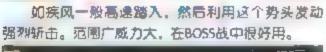




#### 阿里欧斯

诺埃尔&瓦吉

斗攻击的合体技。















由导力器引出的神秘力量

导力魔法是通过在导力器上安装结晶回路后引导出来的神秘力量,前作中包含攻击、回复、辅助等多个种类,而本作中出现了可以进行召唤的新魔法。目前已知的两种召唤魔法的演出效果都非常震撼。

#### - 新魔法 - ラグナトリオン

从空中召唤出巨大的枪进行双击的新魔法。落 雷的演出效果非常棒,看来应该是风魔性魔法。不 知道会不会附带追加效果或者异常属性呢?







#### - 新魔法 - ロキインフェルノ

召喚出带翅膀和尾巴的龙人,从口中释放火焰 攻击的新魔法。火属性无误、攻击范围广,无论对 付杂兵还是8055都有很好的效果。



#### 阿尔泰尔市(アルタイル市)

卡尔瓦德共和国国境内的某个都市

位于卡尔瓦德共和国最西边的中等规模 港湾都市、物流和商业都非常繁盛、从克罗斯贝尔乘坐火车大约1小时就能到达这里。两 个城市之间来往的商人也非常多。



新鲜事呢? 里会发生什么







使用暗器的银 的真实实力是 假是使用独特系就的大侧进行战斗。以及使用时带弦的构成。一击必杀的符 或录针等暗器进行他类的神迹型暗之或术术。他似背和"麻纸"。 为主性和"唯身之单"的执行者有例。例: 化作斯塔尔两个多条他。

## 月光蝶

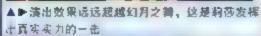
召唤银色的蝴蝶围绕在身边, 之后让自己消失的必杀技。 段时间变成隐身状态 并且速度大幅提

> 升,这也非常 符合她暗杀者 的形象。

## **三人類** 真・幻月之舞

利用月光进行迷惑、然后用钩爪绑住所有敌人。之后利用大剑将敌人一刀两断。这也是银的最强猎杀术。幻月之劈在前作就登场过 本作被明了银的真实身分后 必杀技也作觉醒为"真"了么?











自身自然的物金额。此次等市方更新 具字推演的数型等外级器上生使身数型。实 现在是实验。但为核护副国明是伊勒坦的 电等。可其的网络伊罗奎斯(《北西德特鲁文 提供抓助》,伊勒坦从传教身上看到了满在的 资果。听像使有常用地。其同让地震入于则 因。本作似乎也有和使相关的基础发生——

# 彩虹剧团

(アルカンシェル)

#### 在周边诸国有着狂热粉丝的剧场

以优秀的演技和华丽的舞台装置吸引观众的剧团,近年来在周边诸国出现了许多对剧团明星——"炎之舞姬"伊莉娅狂热胜崇的粉丝。前作中,伊莉娅和新人莉莎的克罗斯贝尔创立70周年纪念公演"金の太阳银の月"获得了极大的成功,剧团的知名度再度提升。为了不辜负观众的期待一团员们的训练课程更加严格了。

類、東西尔 村前往来修 が、東西尔

■看起来很因抗的前形。难道 她要在这里揭露自己的身分?



尹莉娅》普拉提耶 《UZ~25号《生

等证据目的缺辩。可当"美之 转矩"的异名,在大陆等等率省多 纳斯兹。当则是来到克罗斯贝尔时 进到了积穷才能的明显。统后将其 理特益进则国。有着和外表不相称 帕盘流介帐。非不关心异省解外的 其位率。实在,甚至为复制解码的 新公波管代证据。



#### 鲁巴切商会的垮台后势力扩大中?

黑月贸易公司表面上是一个普通的贸易公司、实际上是以共和国为 据点的巨大犯罪组织 黑月"的先头部队,为夺取鲁巴切商会在克罗斯 贝尔的磷权而暗中活动。前作中鲁巴切商会在某个事件后灭亡、本作中 黑月的势力自然会扩大。而且银和青力的契约也因为自己切商会的灭亡 而结束。这之后银和黑月的关系是值得关注的地方。



▲杏定和锥有关联。并且客观地特自己知道的情 ▲实际上是很的席主。计划着妨碍鲁 报说了出来



巴切高会的黑之竞售会

#### 曹知道银的真实身分覆

曹衡上去对银的身分毫不关 心的样子 给人的感觉只是将银当 做"绑子",对其出身不感兴趣。 民族和基語五代和國際組織及影響 含、这种不关心就理所当然了。看 来他的动向还是值得关注的。



▲给人的感觉只是梅银当做商业伙伴,但 真的对其身分不感兴趣么?









之前的"前錢"中已经提到过这款由 Konami与tri-Ace联手打造的游戏 目前本作文 公开了全部的情报。未知的冒险大陆"边境" 的情况以及帮助开拓者们冒险的设施都将在此 详细介绍 另外正有 名充满魅力的全新搭档角 色公开,等不及的读者们赶临在下看吧

		1境之门	
Korami	APG	预定201 年	
巨陸	1 3人	售价支定	PSP
对应图边类	定		
相关模量	5		

#### TER TOTAL

玩家将化身菜鸟开拓者。 踏足尚有谜 团的"边境"之地。边境以开拓者们聚集 的据点为中心,向东南西北四个方向划分 出各个区域,而且越往深处走、敌人越是 凶残。开拓者们一开始都在据点附近的区 域提升自己的身手,习惯之后再逐渐迈向 区域深处。接下来介绍下这些区域各自的 特征。



▲纵横天尽的山脉切断东西的远域,气温低下的北部 这 里的多比埃里雷山是北部乔拓最初的难关 在此失去情心 的并犹者很多,最好是做好万全的准备再来挑战。

#### 延展向西的无尽意野



▲边境西部的特征是干燥的气候。四处每是沙漠和原野。其 中納利原野上有着怪兽的身影。





◆出境中央位置膨点 的地下、有着前人建 造的地下水道。蝴棕 复杂宛如进宫一般



▲延展向李部、有着沙灣、洞窟与植物地带的海岸。 是边境东方的住民"政济物"的采集场。

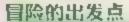
#### 摇动着巨大身躯的怪兽正阔步于草原



▲边境的南部多是湿地带和热带丛林这类型腹很高的地区。 語息書巨大磁龟的托姆·塔姆草原。有着众多居住在永边的 

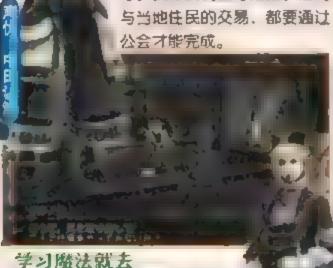
#### 到那一个一个

双人开拓者发现边境之后,逐渐有新的 开拓者从周围的国家出发聚集起来, 在这里 建造了据点。据点既是前往边境各地的出发 点,也是开拓者们整顿自身装备,做好冒险 准备的地方。以面向开拓者放出委托的"公 会"为首、锻冶屋、道具屋、酒场、甚至是 各国的特产店都一应俱全。



#### 

面向开拓者们放出委托的 设施、内容包括讨伐狂暴的怪 兽和完成周边国家的委托等 等。资源的调查与挖掘。还有



学习魔法就去

在这个世界只要使用一种被 称为"萤矿石"的、蕴含魔力的 石头、任谁都能够使用魔法。学 园中在进行着魔法的研究, 并教 会开拓者们魔法的使用方法。

## 6不斷进展还能修建立。 鄉族街道

陈斯开拓边境 非有当地住民加廉交流的 证。据成的局限会建立起各部旅的居住包息外 开始出生特产品。海家部的住民政治斯族会推到 帐篷一样的住宅。斯**丹拓者们也非常定**雙許爾 <u>西部的萨菲拉斯族则信奉着独自的神</u>。







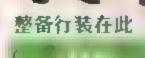
这是由 对夫妇经营的设 施。锻冶屋能用收集到的索材 对武器和防具进行强化或改 选。遊具屋则会出售回复道具 以及新手用的武器和防具。



开拓者的想思场

#### 做的提供導

利用在边境構获 采取的各种食材,填 饱开拓者们胃袋的食 堂兼酒场。實险前到 这里来的话、服务员 会为大家制作便当。





之前住在这里的开拓者因为重伤而归 国,偶然空出来的一间房子。在这里可以整



备行装, 也可以通 过记录开 拓日志来 存档。









#### 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日ごばかばかアイル な

 Caprom
 ETC
 快定2011年8月10日

 日廳
 1 4人
 3990日元

7122 T; 27 T A

相关票域 Vol.157 P#1/Vel.150 P54

可畅纳产品

# BMX 公子是中华

成为见习村长的"我的艾鲁",因为想要早点看到大家,所以将发售日提前至8月10日! 借此机会为大家介绍本作中新增的G级探险任务。本作中赞场了许多前作中没有的危险亚种怪物。相对他、艾鲁们也变得更强!使用进化的"G"级提案,从大型怪兽身上得到素材!

解拖的樱花颜色 是其最大的特点,挥 动尾巴打出危险的回 身攻击,艾鲁们也苦。 于招架。

> 有着蓝色的甲壳和 鳞, 色暴的雄火龙亚 种, 不只在地面上凶暴 地旋转, 偶尔还会飞起。 在上空吐出火焰。

G级探险任务中将有许多在本作中 初次登场的亚种各物,更多冒险等着艾 鲁,准备好之后就向着探险跑出发吧!

**建**有击



## 

G级探险任务

随着游戏的进行,可以从集会内的行云村柜台MM处得到"G级探险任务"。从未见过的怪兽、可采集新的素材、新道具都会在其中出现哦!如果能将新的素材带回村子,一定能使村子更加发展壮大。虽然冒险非常辛苦,但是一定要尝试!











▲如果有禮长補由的G敬補由獨客队伍事,就会出现"G 级補由指示",就能入手更稱有的課材了

# · / 注意创的时子 含更加扩发· / / /

这便是《艾鲁村G》中新的区域,前作没有的新设施、这次一口气建成了许多了呢。 设施中如果有拥有G级职业的艾鲁在的话,就会帮忙采集,看来提升伙伴艾鲁的职业技能在 本作中非常重要啊。

#### (新金部)

在树上栖息着许多昆虫。用锤子敲击树干能够使昆虫掉落。能够得到什么样的昆虫和虫子聚集的程度有关,不知道艾鲁们有什么办法能使昆虫聚集到一起呢?



■用罐子嗨咚地 敲打树车, 就会 有大量的由于掉 落:可以得到能 捕虫网游不到的 "虫系造具"

用镊子敲打树干就能掉落箱有昆虫了喵!



#### 小猪农田

嗅觉敏感的小猪将大活跃哦!它们将 在这里工作收获蘑菇等等道具。另外乘骑小 猪、抱起小猪的动作都还保留着、请好好疼 爱它们吧!



◀仔無看的話就能 看到图上出现了许多等看新衣服的小 務,增加了许多新 伙伴呢。

## 力島数器

这是可以饲养鸟龙种怪物丸鸟的设施。 饲养多只丸鸟能获得不得了的道具哦!



▲ 九届外形関業機的。只是 看到就非常治療



和村子的伙伴们一起享受暖洋洋泡桌乐 趣的设施。艾鲁们进入温泉会穿着专用的服 装。温泉的管理由掌柜负责。



▲在行云村十分有名的温泉章将如今也来到了这里。头上 的帽子是它的特征,绝对不会被认错。



▲出发· 暖洋洋的温泉 等等, 在単之所要光揆上专门 包溫泉的阻装-- 原染是潜巾啊



▲悠闲地泡看温泉,工作的疲劳也会一扫荷空吧,不知道 这个温泉还有什么样的行效呢

#### 洁洋风情厨房



开设在海边南国风情满载的厨房,可以 招待喜欢的艾鲁品尝美食哦、品尝美食之后 能够提高艾鲁们的职业技能,也许会经常利 用到呢!

# 没有固定职业的

下面来介绍几只在《艾鲁村G》中新登 场的艾鲁们,每一只都个性十足,并拥有自 己的故事哦。顺便 说在《艾鲁村G》中没 有固定职业的艾鲁被称作"自由艾鲁",这 些孩子在海洋风情厨房中提升了职业技能的 话就能够从事玩家所希望的任意职业了。



自称是"优秀必有"的少女。本领确实了得,但是稍 體育点天然景的性格使得行动经常闹美话

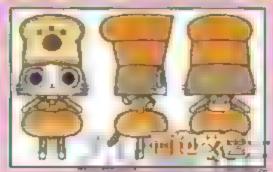


头顶章鱼,生长在海边的女性,以有不输给男性的力量 尚自量,是女性艾鲁们值得信赖的宛若姐姐般的存在



生产知识,非常可靠。





▲官方网站活动征集了民间创作的各种艾鲁岛

象。译选的最佳艾鲁梅在游戏中收录(



# ANDAO性仍是是一个错漏个月!



# AKB1/48 星恋美岛

去年以人气女子闭体 TAKB48 为主题的AVG 《AKBI/48 星恋之梦》一经推出 就获得首周销量23.6万 的惊人成绩 甚至连编辑部里也有部分小编从追每周动度

变成了追每周AKB综艺节目 NBG·眼见PSP玩家中有如此庞大的粉丝群体 自然不甘只出一作。6月27日,广商连简AKB48多位主力成员在日本秋叶原 AKIBA SQUARE"的会场中召开发布会 正式宣布 续作《复恋关岛》的推出。

新作的主题是"承装 和"南国 游戏的舞台将位于充满热带风情的关岛 而AKB成员们更会以大胆的承装姿态出现在游戏之中。系统方面将在前作基础上做出改良 不过目前尚未放出详细情报。与前作一样 玩家若锁定48名成员中的1位女生 就必须甩掉其余47名不断向玩家展开政势的女生。前作中成员们的 神告白"已经让人难以招架"如今全体永衰上降,各位可要准备纸巾 好塞住青子避免流血不止……



▲内容超丰富的初回限定生产限。

名成员的短琶海报+48名成员的主题下载码+ 特制收纳盘的初回限定生产版。



## 拿机平台边杂花取过是



家用机游戏 《真·三国无双6》又 要萨移植到掌机平台

了! (356)引入了晋势力以及众多极具魅力的新角色 系统方面最大的特点 是武将可以装备两种武器 在战斗中能够自由切换并使出 易武攻击"。在 辽阔的中华大地上展开的编年史模式则具有极高的自由度和耐玩性 供玩家 锻炼武将们的能力。

PSP版还将对原版的一些不足之处进行改进 比如故事模式允许玩家自 由选择角色、并通过联机协力作战、编年史模式引入对战模式、支持最多4位

玩家相互比拼,通过累积的金钱。玩家可以直接购入成长道具,以此让武将的能力快速他强化。另外与 P\$3版记录联动的话,可以在一开始就获得全部角色。虽然画面有所缩水,但在家用机玩家迎来《猛将 传》的时候 掌机玩家能够先用《特别版》"解渴"也算不错。









色、玩家也可以尝试一些恶福组合

# 《卷》》系列"哥呢是随PSP!



金田田田堂 制作的PC游戏 《白银的卡赛与

#### 白银的卡露与苍空的女王

苍空的女王》将会在今秋移植PSP平台。本作为"《苍》系列》的最新 作 人设由殉都え-じ负责 剧本依然由竹内なおゆき担当。

在被称为"咱西亚特"的超文明与龙族进行最终战争毁灭的 万年 后 后进的人类文明依靠着超文明的残留技术"E科技"开始发展。然 而就在人类追求着繁荣发展的时候 却出现了恶用[科技的人 他们利 用帕西亚特的遗产武器来进行各种犯罪行为 企图支配人类。女主角卡 露・粤斯兰是响西亚特文明保存管理局的特工、只有她操纵的超重机动 兵"阿尔巴"才能打败帕西亚特的遗产武器。而现在一一个大规模的恐 怖袭击事件正等待着她的调查 PSP板的OP与ED是全新收录的新曲.



▲PSP将收录全新的CG图。



▲探索部分乘仔细调查周围的疑点,而统计部 分别要用卡片击败对手

另外系统也会有一 定变化、还增加了 剧情插图。即使是 玩过PC版的玩家, 也能找到全新的乐

# 的复数 "bequiling 的是是

#### 新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击

ンゲリラン新型塩屋-サウンドインパクト-

知名ACG作品(EVA)又将在PSP上推出新游 戏, 这次的游戏类型为节奏类 满载了原作中的 音乐和影像、将带给《EVA》游戏玩家新颖的体

验。游戏包含6个模式,玩家要跟随画面提示和音乐节奏按下特定按键。不同于 一般节奏类游戏的纯表演画面,玩家在游戏时还能重温原作中的经典场景。游戏 系统目前处于未知阶段,不过确定会收录原作中的诸多名场面和30首以上的曲 目、《残酷天使的纲领》、《戏之座》等名曲想来是跑不掉的了。

(文: 應月)







▲使徒集招模式,配合节奏接错,对便 徒们膜开攻击

HEX模式, 罪选角色们的 名场面 小蝇 猜测随着完成 卓的提高,六 边形场赛克会



▲ Call of Fourteen 侵式。沉醉于各句 名台词

**▲AT搜式,突破** 所有的AT领域。

## 兵器舰双飞船的心!

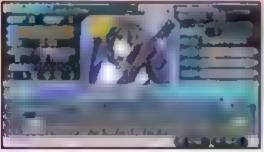
本作是雙《萌朝2次大战 (略))之間、「《萌萌》 系列"第二弹《萌萌大战争

# 苗苗大战争 现代版+

现代版》的PSP版。作为战略模拟游戏的本作,最大的卖点就是兵器全部 都是以可爱的少女形象登场。身为司令官的玩家要控制这些兵器娘冲锋陷了 阵,使用各种必杀技夺取战争的胜利。体验一场颠倒满点的现代战争。

游戏以时版为基础,以冒险、战略、交流三个部分展开 置节部分除 了收录PC版的中东战线、欧州战线和极东战线外 PSP版还将追加全新的越 南战线。而追加角色方面则有五人,其中一人是《萌萌2次大战(路)》的 人气角色艾米(エイミー)、另外四人均为本作的原创角色。

(文·乌久



特色



▲不光是外表、每名角色在能力方面也有自己的 ▲精美的糖品当然也是不能少的。据悉这次参与 作圖的桶圖家人數达到了25名之多



# 星河冰



"里"是海空見候的天文景理。从現代科学角度可知。 向跟能见的绝大部分星里都是像 **燃烧着的大火球。与太阳泛似的一个个恒里。每分亮度特别高,且不存在闪烁现象的,是临** 近地球的太阳系生張行聖。由于言是康关系 "政"则 "里"的说法从古沿州至今,即使我 们知道排在最后的里其实并不比太阳小。本文的主旨不是要从天文学角度为大家进行里体科 **首 仅来新一醇玩家或许会感兴趣的星星故事** 

文 遊月&狼来 7 美繪 登香

又称五角星、五线星型、经常直接代 答"星"。的几何思形。中国人对它更是有 特殊感情。五芒星历史悠远》 黄贯东西《 一些魔法巫术里把它视为守护翻形,但如 果将它上下鄉韓溫在亭遊園家又被視作馴 魔的象征。五芒基广泛地出现在占卜 术。以及《《老师批改作业的语言》

3000年的美索不达米亚文则自款美尔州 把它称作品识例 备"角、挟小空雨。"西次门 文明中五芒星代表子宫里生都 "新生",而古代巴比伦则让五芒星的5篇

角分别代表金木水火土5顆行星導量上面例

角为金墨 墨黛母神師 售着尔的俄 心阴阳溢 **美国运输** 完實的相当 組典心具有



14 安預時期的指標享載。

**脓血功效亦有名的阴阳模安容病明使用五芒** 星作數如準點为影響被擊 《現在仍集會在 供毒安倍請明的神社里。

OF FEEDOM

## 五芒星的相关游戏

#### 任氏。连星



任天堂 的大多数品牌 都老少咸宜。 童趣十定,FC 版《超级马里 奥兄弟》有三 种状态变化道

具、分别是道 叔在吐槽所有球人物学的"死鱼喂"。 茜、花朵、五芒星,五芒星能让马里奥在· 定时间内处于无敌状态。秒杀沾身的孩兵。 新手看来也许没有能发火辣的花朵实用。但 对于老鸟来说,精巧的关卡和适时出现的五 芒星都方便他们去挑战最速过关。《

《星之卡比》和《传说的斯塔蒂》是 游戏名字中就包含了"星"的字眼(新塔菲 中的"斯塔"其实就是star)。胖乎乎的卡 比吸入敌人后喷吐出来,被碾入的敌人会变 成五芒星弹射出去,消灭路障;斯塔李家族 Calgo

都拥有五芒星外洞,颜色各异,其实游戏星 大部分角色都以水生动物为蒙型。斯岩等家 族使是按照海星设计的。



北斗七星延命经》里 2000万元命名 为贪装 中国的星星常康神灵对皇 常术女七星的是名为北斗星君的神仙

**海童死去人们的生前经历。判断是否将其打** 他數。传说文的和武曲两颗星经常下凡 相佐人時的畫書。北宋的包述和狄普斯被液 理地案传为这两颗星神。

# 北斗七星的相关游戏

#### Shinobi &

名动作游戏,最新作即将在3DS上登场,玩家要操作作武藏爽快地斩杀敌人。距离系列上一作《Kunoichl 系》发售已有8年时间。

· 其前一作《Shinobi 私》开创了华丽且富有研究性的杀等系统。关卡设计精巧。主线 研究性的杀等系统。关卡会部以北斗七墨的 使肉质序命名。每大关又包含A、B两个小 关。A小关使用了《史记》命名。B小关则 是《佛说北斗七墨延命经》系统。如1-A名 叫攝光。1-B则叫破军。其实都提代的是一



野量。比较令人费解的是到了第七大关。 A小关反而纠贪独。8 小关叫天枢,这种颠倒有何用意,富方也没有给出合理说法。 最终关"太一"意为 北极星,在古代中国 被视为天球的中心。

#### 恶魔幸存者2

这款风格近似《EVA》的战模游戏将于 月底与各位玩家见面,不明的外皇侵略者全 部以七皇命名,并于一期的七天分别降临到 日本各地。Allus对恶魔的命名极为考究,尽 管目前还不清楚这些侵略者的哲学含义,不 过外形异趣的它们必定不会是单纯想毁灭人 类的外星人那么简单。这里小编大胆猜测一 下,这些侵略者们降临的城市最终肯定会在 地围上构成北斗之形,如若不对,欢迎大家 在游戏发售后对我拍砖。





古里木起源于古代巴比伦王昌的大编 長天体观测。之后传入希腊、印度、何如 归、欧洲以及中疆。主要用以判断翻家与 主要的吉凶祸福。中国古代的 天文 即是狭义的天文学和天象占多的混合 体。与古代巴比伦占皇术的不同点在 除了日月里这些配置好的天体。 日食、流星、非星等天变现象也被引入实 注对象。将天变观象操作。大量他 

#### 星座

在崇肖物质文明的现代社会。许多古代传承都被打上举信的标签,然而信奉科学或能物世界观的男女却对占星保持了相当宽容的态度。非但不加以拒绝,反而一个少级东在其中——星座占卜即是最好的体现。尽管星座占卜只是西洋占星术简化版的一种、笃信该术的人(尤其是女性)

却不少。根据2009年的调查,美国航宵1/4的人相信星座占卜。中国虽然肖无统计数据,但大家不前就地从身边感受一下。

絕大部分年級人最早接触墨座都是靠着一部《圣斗士墨矢》。按故事流程只能算中BOSS的黄金圣斗士贯穿历场大战,装备美型、性福丰满,毫不夸张地成为全书最具存在感的团体。星座占卜的兴起一方面巩固了该团体的地位、另一方面却也淡化了黄金



基斗士等个个体的形象。比如一个全生重女生。现在很少有人会特其与五大三组的圣斗士形象联系起来。而主观地会去YY出一个重和而又有些顽固的妹子了。

对工黄金基斗士的对应基度是所谓的 黄道十二宫"或 黄道是太阳在天球上的运动轨道,而黄道周围的基带(zodac》出事 希腊语的《动物图"如 上分布着12个星底。 太阳一年内在假想的黄道上运行一周,依实 通过它们。黄道星度以卷分的白羊底为起绝

△編載是某地的新文考題。維持周瑜 响。清潔归读者。鄭便一顿。孔子是9○ 與28日出生的关粹度。



#### 自羊座

日羊醛的第一天为古代潜分。这个月正好是农忙时节,所以在古代巴比伦。它也被称为"农夫座"。该要座的命名由来有两种说法: 其一是希腊众神沿着尼罗湾举行变会,怪物提丰美然出现。惊吓的众神纷纷变成动物逃避。大神宙斯变的则是一只羊。后来由斯让自己变作的这只羊化为白羊座。另一种说法则是波底亚王的儿子普里克默和女儿养蕾遭嫌母格害。特被献结众神当集品,

这时的斯泽達一只金色 母羊驮着两人选验,然 而半速中妹妹掉进海里 洞亡。新星克思特金羊 用作献系。得以化作星 些。以现在的眼光看 些。以现在的眼光看 普里克思把救命的金羊 杀掉颇为忘恩负义 不 过在古代。人们保留 特神第下的动物再返还 给神的习惯。

## 星座关键词

## 冲动、慷慨

日羊島的人養智險。对任何事等无所 模樣。且在下定了决心符為不對貧河心不 完。为这類目的可以非除万塊。大部分日 非真的調气都比较差。不过他们的部火大多 能不久。不快的事情很少会往心里去。例常 一提记仇的天蝎座正好与白羊鹿相反。白羊 底是黄道第一套。因此他们有着事事不从编 爱争第一的强者,世之另外是由火星等官的 白羊鹿们氨燃起人生中的策集和火星有到生 后将着然无光。白羊鹿的男生器是美型的大 男人主义者。他们不会乞求别人的自情媒体 制。 定要集自己的能力来取得成功。而自 非型的文生大多多不多心甘情量地当家庭主 妇,或们需要有自己的事业。许多事业有成 的文章人都是白羊鹿的。 行动物情,步伐急 意。 说话自信自我等外在表现基是白羊鹿岛 干燥人的特征。 不过数是不得小,一位不能 多高水的白羊,每尔会有为公子点自私。

#### 白羊座的游戏厂商

微软 (1975年4月4日)、Allus (1986年4月7日)、Square Enox (2003年4月1日)、NBGI (2006年3月31日)、Koei Tecmo Games (2010年4月1日)

门丫种小编 伊娃、羽纹、糊糊



#### 金牛座

金牛庫中青春名的七翅妹养墓团,该 整座的起源依然是密斯。这次是密斯为了在 不被輔拉发现的情况下接近人类女子歌罗 佩,变成了一头演亮的白牛。当歌罗佛舞到 他的背上时,即斯一口气驮着她弄到克雷斯 岛,传说中他的弄醒地域即是今天的歌游。 阿人相恋并生下3个儿子后,曾斯雷给歌罗佩三件宝物。分别是雷动人何思罗斯。 能抓获潜物的着狗和可以无限处葬的标样 然后再度化为白牛道四里空。化作金牛





#### 金牛体的游戏厂商

Pokemon (1998年4月23日)、Hudson (1973年5月18日)。

#### 金生座小编

咕噜、sienna

## Ц

#### 双子座

双子廣起源于希腊神话中宙斯大神的 一对双跑胎儿子,看哥叫波吕杜克斯。第弟 叫卡斯特尔。波吕杜克斯拥有神格。是不死 之身,而卡斯特尔却是人类。终有一天要面 对死亡。看哥内更高位的神求精训。特望把 而己的不死性分一半给弟弟。这样他们一年 中有一半时间在天为神。另一半时间则作为 人类在地上快乐地生活。

#### 星座关键词

#### 多变、机灵

是一分词只能一件事情几乎不可能。 一分词只能一件事情几乎不可能。 不在無少值个词来形容化们量为贴现。 有些小说明,但不会一位往来无法没有。 久力较低,他等情很难冒满。可以说是是你 但不会的是是是他们要说的。 在不会的是是是他们要说的。 方式这些概念 者之神。但所会和激智的一句话还不知道是 挑制。张张的负围情绪。这边对话是是他 相处目情况交际。他们可以不停的说话。

以了學的游戏! 商 Capcom (1983年6月11日)、SEGA (1960 年6月3日)

双子序小编 半夏



#### 巨蟹座

。 巨豐 直中心 的M44医准与中国 二十八宿中的鬼宿 对应。被称为"积厚 气"。宙斯的儿子海 格力士为了偿赎杀子 之罪。需要进行12項 曾险。他是宙斯和其. 情人的儿子。根不招 赫拉待见。于是当海 格力士与海蛇搏斗 时,赫拉派遣了一只 巨蟹,企图偷偷用钳 子切断海格力士的 腿。专心战海蛇的海 格力士完全没注意到





#### 星座关键词

## 敏感、体贴

D 蟹州小編 LIKY、紫枫、字軒

## 9

#### 狮子库

那子座中有许多高克度的星系。古代的尼罗河等到夏日泛滥成灾时,本阳就正好经过这个星塞。由此古埃及人对狮子这种藏严的动物崇拜有加。狮子座的来历和样与海格力士的智能有关。当海格力士用马作战,是初海格力士用马作战,是不明显。之后使用根据与狮子近距离到4、并最终较死了狮子。该狮子河北天里后别比为贾子座。



#### 星座关键词

#### 多情、骄傲

狮子座的游戏厂商

SNK Playmore(2001年8月1日)、Tecmo (合并前、1967年7月31日)、Koei(合并 前、1978年7月25日)

海了外小组

洋蔥

## m

#### 处女座

关于处女皇的由来。满传较广的说法 有两种,分别是古希腊神话中的艾斯特莱雅 说与得些或耳说,也有学者指出处女皇起源 于美索不达米亚神话。

艾斯特莱雅说。在神与人亲密相处的 上古、神灵们也居住在人类的大堆自 项人 类的纷争好斗让神灵厌烦。他们 罪、最后客下了正义与天文的女神艾斯特莱 雅、继续留在地上教导人类。可是最终他们 对人类失望了。自己升上天空化成长女童 她手中的天存随之也变成天存底。

學量或再並與斯特李收女神學是 耳的支儿的尔塞福涅某因為其制。起精神 被其神論這斯特定占为妻子。 正是於让女儿置這失期 是已经吃过其界的右相。 原年高額有4年 特在其府。这4个月的星空里不会出現分女 座,是不能种植谷物的季节。



#### 星座美键词。

#### 完美、奉献

開展開展展展展開 「日本教育」 (4.77年間長金元年時間、 (2.4年5月間17年) 人生日本 (1.1年度の) 日本第二年 (1.1年度の) (1.1年度

处女座的游戏厂商

Enox (合并前。1975年9月22日)

处女座小編

独来了(PS·虽然是UCG小编,但本次专题 有他参与,让客审一下吧)



#### 天秤座

原为希腊神话中正义与天文的女神 艾斯特莱雅的持有物。是能够计量正义的 天秤。天秤座在神话中被视为处女座的制件,而天文学上也曾一度被当散天蝎座的 钳子部分。可以说是黄道十二星座星最年 轻的一个。

#### 星座关键词

#### 迷人、优雅

非宣令护着天得重。这使得他们在着 意识下温泉和平。和他的高效。通常而高 天存底的人外型优雅。奈切善良。朋友维 极好、喜欢听到人倾诉。沟通能力又强。 兴不过有着犹豫不决的最大毛病。他们事 非要求平衡。与别人维持深入。据器顺体



的关系是他们的人生目标。他们很容易感到哀哀。不望意间就会英名地陷人空虚中。最然分享是他们的人生座态铭。但容易特自己的理法重加到别人的身上。当别人的世界深刻自己的有出人时就会觉得不平衡。天存座的人要注意这一点。他们不是对作决定。但很完就是因为他们不信得如何决定。当他们犹豫不决。不知所谓,不知道下一步立该怎么去做的转误。也们就会选择滥造现实。天存又是他家真是是我的时候,这种当是更是一种人们不说相当重要。一种人们是不是一种人们不说相当重要。一种人们是不是一种人们不说相当重要。一种人们是不是一种人们是不是一个一个人们特殊是自己的身边。

人种序的游戏厂商 任天堂(1889年9月23日)、Gust(1993年 10月1日)

人种中小编 漫香、马修、雷伊、腱月

## 天蝎座

天蝎塞是天空中懷泻附近的大星塞 在南半球观察得尤为劈鼠。传说太阳神的 儿子法厄同驾驶着太阳马车横跨天空制 被毒蝎刺到导致马车失控。眼看驮着太阳 的马车坠向地面,涂炭生更。情急之下围 神宙斯向马车打出着雪,被击毙的毒蝎便 飞升为天蝎座。

#### <sup>是座关键词</sup> 深情、性感

表情自由专作是是某主题。是以《 每种证明的关系的原则是非常为证据》 他、每种是合作的知识是是是一种 文中是实施是是他性的知识。 是实现的是是他的的证法是是一种 是实现的是是是他的的证法是是一种 的事情。他的特殊以是人则其中是一种的 证明是公司与知识。 是对于是公司与知识。 是对于是公司与知识。



#### 天蜗州的游戏厂商

SCE(1993年11月16日)、Idea Facroty(1994 年10月26日)、Faicom(2001年11月1日)

大蝎体小编

安缺

性格出現在他们時期上,但但仍人的自然 是基本資訊。本件字是「加强物理完当和 學信來化群天婚与仇人之间的思想」 天的 可能會活案子則以表理他们的第二人 "不 天佛章的人有一个很大事的特別(那就是 他们一句确定了目標,「社会教不是確認)

#### 蛇夫座的威胁

▶ 网络上流传的蛇头麻布尔螺升格为黄金辛斗士的黑人 图。米罗同学"鸭梨"大吗?



## 射手座

是,也叫人马塞。是银河里密度最大的星星,起源于古代苏莫尔文明。在公元前1300年的巴比伦。别手塞并不被看成就手与马的合体。而是人与蜗子共同组成的上偏子人。一青升双翼。古希腊神话中,从女神阿耳忒尔斯习得狩猎技术的人马塞员者塞戏不小心被海格力士的毒斯制中。病若不堪,于是塞戎向雷斯请求一死。雷斯满足了他的眼镜。并且让其死后化为天上的星盛。

# 星座关键词

新字章的守护基是木臺。守护神是領 雷、因此無字章的人乐观。直率。孫懷 喜欢挑战。不过很容易浮展不安等或行事 善界。他是十二皇章中的智能等。 统章旅行。 意欢始提性的活动。为人变化多端。 有、喜欢始提性的活动。为人变化多端。 有、喜欢始提性的活动。为人变化多端。 有、喜欢始接性的活动。 为此们觉得还没有达到可以。 便下来。 的 所属。当他们在人生的智能中觉得衰倦或已



是历过许多。据会开始安守本份。他们在心 能上影求证保持年轻。 建欢选求学科《报帖 灌溉》还有语言方面的天份。 对李皇有机会 同时就两份在性赛上完全不同的工作《他报 的多才多艺也有可能量一份涉猎范围等广封 工作。意意力薄膜是射手直的一大胃点、缺 病、缺乏白制能力、使得他们很容易沉迷症 集件事物之中、假如沉迷脏障。后果将不够 设理。>

射下峰的游戏厂商 Activision Blizzard(2007年12月2日)

射手外小編 阿鲁

## 摩羯座

也叫山羊座。臺現半羊半負的形象。 美索不达米亚、希腊以及罗马神话中都对该 握塞有所记载。它的形成经历与白羊座相似,不过白羊座由密斯变化。 順摩羯座却来 相羊头神埃基潘。 埃基潘为赣港医物除进尼 罗河,下半身变成鲤鱼,上半身保持了原本的羊头。该形象被大神密斯化成墨座。 以破神话故事为源头。 欧洲的民间传说里堡常出现长角的海山羊这种叙想动物。

## 星座关键词

#### 耐心、端庄



序码序的游戏厂商 未发现

序場外小编 辖风、苍穹



#### 水瓶座

原型是美索不达米查神话中的阿卡德 英雄与水神思奇结合的Gulla形象。意为 "伟大的"。太阳经过水源度的时候正好是 该地区的薄季。所以它无论在形态还是属性 上都与水壳莫大联系。希腊神话中的水源摩 是一个美少年特水運放在肩上的姿态。该 美少年是特洛伊的王子加缩梅毒。曙光女 神艾健斯著中他的美貌。把他带到美林匹 斯山。加维梅毒在奥林匹斯山曼到宙斯的 喜爱。被任命给众神假酒。善护的养拉企 眼杀死加纽梅毒。但由斯提前案觉了她的 心思,把加纽梅德化为星座。



# 星座关键词 博爱、反叛

水瓶磨是个人主义是重的一个重新。其特点 是革新共產求属于自己独类无正的生活方式,是 [子们的生活态度] 假有点源因的水瓶有时候会 **令人促進不定**》不过水瓶度对人友能是加重視私 准一切都是因为他们受到了天王星的影响 的存在。不单止到人觉得他们如此一注水框本桌 也唐曼曼自己的茅盾,当您则则认识水瓶……通 常会觉得他们很容惠沟通证因为水栖底绝对是朵 (仙鷹茂和不爾美型於汉 散開方。(1) 4.二分钟热度的雇子成为交似的禁范 则要花表相当长的时间是其实军在景汉汉标的标 **一种差外壳下的水板盖已在心里为**标为6.5%。 个基础分数医与欢新鲜制度的水瓶皿 《特质项 装槽舱的模型。对前发卷衫的水瓶。一对自己的 意人が世界青点き当

水瓶体的游戏! 商 未发现

**水瓶中小编** 

## 双鱼座

双鱼座同样起源于美索不达米查文明,被视为系着丝带的两条鱼(初期是人鱼和系子)。特腊神话里,美神阿佛洛狄或和 儿子厄洛斯一起在波江河边散步。每梅提李 更然出现。两人受到惊吓。变成鱼的样子追走。之后他们的这种姿态就变成了双鱼座。 带注意南鱼鱼的起源与其类似。但两个星星 完全不同。

## <sup>星座关键词</sup> 多情、浪漫

1 双色度是表面十二度型的电压。 国家の人们等以供表面十三度建筑方式 化点和的点子。他们而两条在多方式等地 他の人作为限点的显像像是是又很好的思 提出来自由多面平面。 通出来自由多面平面。



#### 双角体的游戏! 尚

Konami (1973年3月19日), Takara Tomy (2006年3月1日)

#### 双角座小编

乌冬、酷洛洛、Juxi

#### CHECK

## 星座主题游戏

#### Persona & Persona2

《P》系列"初期作品大量是用了

**立牛屬的耐苏和天屬屬的東西。这四个是** 

東海中の 東海色を有 非衛治療主 東海 海自 市の足力を (1) 東京 (1) 東



▲ 58 中太阳系(星组域 f 次 + 字。与 re + 5 加 P · 星壁拉置对应。日本的占层图象也把水瓶写

#### 二十八宿

二十八衛是中國古代对學是的划分方法。对比以太阳一年內经过天球各区域来 定义的黄道十二星度。二十八宿是以月亮 在一个月内的运行轨道为基准。将一个月 分成28天。月亮每天经过天球上的一个星 宿。这些星宿大致集结在四个方向上。将 每个方向聚集的星宫连结起来的形状被拟





为圣兽的姿态。这就是东方青龙(也称苍龙)。西方白虎、南方朱雀、北方玄武。这四种圣兽被称作"四神"或"四陆"。占小学上。每个集宿都预示着当天的古凶祸。

福。部分看似凶相毕露的星宿,比如南方朱雀中的鬼宿,占卜学上认为该天除了不适合举办塘礼外。诸事害宜。

#### Gill GK

#### 二十八宿主题游戏

一十八字的她蒙特色浓厚。流行程 度比不上黄道十二宫。直接以此 为素材的游戏较少。NDS和PSP7 上都发售过的女性向恋爱AVG / 《不可應改游戏》《以与古代 中国近似的异世界为舞台。把 大階分为青龙、白虎、朱雀、玄、 武四軍。女主人公们分别是四國 的巫女》接受各幅七重士的辅佐。并 和他们发生恋爱剧情。中国古典名著《水 :游传》皇辽国拥有对应三十八套的28名 武将赤海同样是皇宙下凡的宋江军几些征 战点不过游戏《幻想水浒传》只继承了108 者的设定》版为可惜。若今后Koel Tecmo 《Gomes出命《水浒无双》:自設准儿会有 能設PSP的《最終幻想 零式》量先28篇《 但大能上的四国场以内圣墓命名。算量清



本国基礎在游戏里使用得事常广泛。有时也会在E中放送 使求

也。7月16日会放出该游戏的试玩版。感兴 篇的玩意可以尝试一下。

#### 结语

# 所双大线道

## Game Culture Channel

我们继续上结栏目的内容。来探讨一下关于"游戏平衡性"方面的话题。游戏平衡性是 款游戏也很难被玩家所接受,直接就被定性为不好玩 如果读者朋友有志于游戏策划。 抱有把脑海中的构想付诸子实践的想法,那么一定要了解下有关游戏平衡性的内容哦。

文 koflover





-----





## 游戏参数的设置

游戏参数的设置是平衡性设置的重要一环,所谓游戏参数、指的就是游戏中那些能够变化调整的变量,如RPG中人物的HP、攻击力、防御力等等,用来维持游戏的平衡。举例来说,每个人物的"攻击力"参数一定是有高有低,但如果要让低攻击力的人物和高攻击力的人物具有同等的战斗力,那么最简单的办法就是从"防御力"参数入手,攻击力高的人物在防御力方面得到就低,攻击力低的人物在防御力方面得到补偿,这样双方在对攻时才能有同等的胜算。当然,实际游戏中的参数设置不会像这个例子这么简单,我们来具体看看吧。

《口袋妖怪》在对抗时使用的是PM, 与PM相关的游戏参数一共可分为能力(即 种族值、细分为6项)、属性、技能、特 性这四大项,这四项参数在原则上是需要 保持平衡的。也就是说,如果PM的能力 强,那么在属性、技能和特性这几方面就 要有一定的牺牲。再举个例子来说,一个 矩形有长和宽这两项参数,它们无论怎么 变化,只要保证乘积也就是矩形的面积相 等 那么就是平衡的: 继续添加新的参数 时 就相当于高和密度,只要保证最终的 运算结果,也就是体积和质量相等就可以 了。在实际游戏中,由于每项参数的意义 和性质都不同,计算结果时并不像计算面 积、体积和质量这么简单、这就需要游戏 设计者反复进行推敲了。

《超级大战争》的游戏参数比起《口 袋妖怪》来说显得更为复杂一些,因为它 在对抗时所使用的单位有两种, 一是指挥 官,二是兵种,它们各自都包含有不同的游 戏参数,而且经过整合得出一个综合参数 后、指挥官和兵种各自的综合参数也要保持 平衡。这看起来是件非常复杂而困难的事 情,所以"《超级大战争》系列"的平衡性 并不为玩家所看好,也是情有可原的。涉 及到指挥官的参数有能量槽长度、兵种加成 强度、兵种加成种类、附加技能这四大项、 而与兵种相关的参数有兵种相克(对不同兵 种的伤害高低)、价格、移动力(包含有地 形适应因素)、射程、附加能力(包含有视 野、燃料、弹药、特殊能力等多项参数)。 兵种和兵种之间要保持平衡,指挥官和指挥 官之间也要保持平衡,而"指挥官+兵种" 和"指挥官+兵种"之间还要保持平衡性的 活、就不太容易做到了。

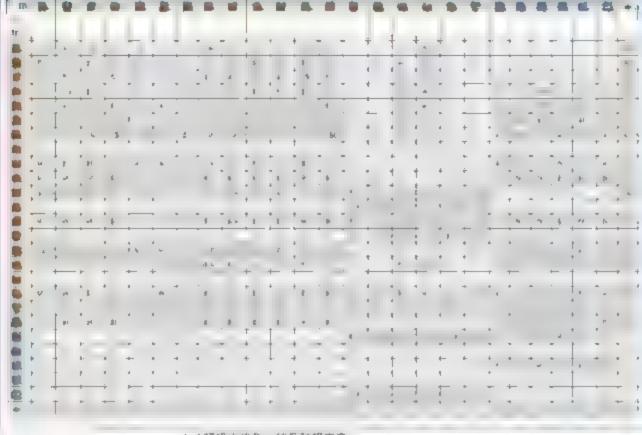
从许多PC游戏和网络游戏频繁发布平衡性补丁的现象,我们可以看出在设置游戏参数时,游戏平衡性的标准并不是靠精密运算所得出的,只是来自于设计者和调试者的主观感受。再加上见仁见智的原因,即便游戏开发时真的靠精密运算得出了一个绝对平衡的方案,玩家可能也未必买账。不过,不少游戏在进行游戏平衡性设置时都掌握了一个诀窍,那就是尽可能增加参数的种类,并让参数和参数之间进行搭配组合,总而言之就是越花峭越好,这样的话玩家就被"乱花渐欲迷人服",很难直接看出明显的平衡性漏洞了。

## 

履性相克是绝大多数游戏中都包含的概念,它的主要作用是为数值运算提供一个特殊的规则,使得数值相同而属性不同的单位也能扮演完全不同的角色。简单来说的话,就是在以能力数值高低定强弱的标准上,添加一个废驾于数值高低之上的概念,即属性相克。在不同的游戏背景下,属性相克的具体表现也有所区别,如战棋游戏中往往更强调兵种相克的概念,

但实际原理是一样的。属性相克一方面在单调的数值基础上带来了一些变化,使得低数值单位也有胜过高数值单位的机会,另一方面也杜绝了"无敌单位"的可能性,即便是能力数值最高的单位,在属性相克的规则面前也什么都不是了。

属性相克概念包含有两大要素。 属性相克的能力加权.二、属性相克关系。 第一条是关于能力数值和属性相克的换算



▲《超级大战争 的兵种枢克表

如果属性克制对方,那么相当于提升了多少 能力?不同游戏中的算法都是不一样的,比 如《口袋妖怪》是简单的攻击力或防御力直 接加倍,而在一些卡牌或战模游戏中则更为 严谨,属性相克时提升一定的能力数值,而 且不同情况下提升的能力数值还有所区别。

《超级大战争》在这方面堪称典范、以NDS 的1代为例,游戏一共有25种兵种,每一种 兵种和其他24种兵种之间,都专门设定了一 个能力加权值 用来细化游戏中的兵种相克

设置。虽然这不利于玩家 记忆。但是却非常严谨。 没有出现平衡性方面的漏 间。

第二条"属性相克 关系"是评判属性强弱胜 负的规则, 大部分游戏的 属性相克关系都比较简 单。往往采用了"两两互 克"或者"循环克制"的 方式, 看起来比较对称和 整齐、但却未必有利于平 衡性的调整。而《口袋妖 怪》的属性相克关系就非 常复杂,每一种属性的相 克关系都和其他属性完全

说,记忆这么多属性相克关系可能会比较麻 烦。但一旦熟悉后就会被由它衍生出的战术 系统所吸引。比《口袋妖怪》画面精美、系 统复杂的RPG不在少数,但在属性相克关系 方面做得比《口袋妖怪》好的游戏,却几乎 找不到。

正因为《口袋妖怪》对属性相克关系 进行了精心设计,所以在游戏平衡性设置方 面,属性这一参数就起到了极其重要的作 用。《口袋妖怪》中一共有17个属性,由于



不同,显然是经过了精心设计。对于新手来 ▲ (口袋be ) 的属性相互关

它们各自的属性相克关系不同,所以每个属 性都有鲜明的特点, 彼此之间也存在着强弱 之分。格斗和地面是最好的攻击属性,因为 它们克制的属性数量远远多于不利的属性数 量; 龙、钢和鬼是最好的防御属性, 因为面 对它们不利的属性要比克制它们的属性多; 还有不少属性在攻击和防御两端都没有什么 表现,从属性相克关系的角度来说,算是比 较差的属性了。虽然《口袋妖怪》中的属性 有优良中差之分,但这并不影响游戏的平衡 性, 因为还有其他游戏参数的存在, 有根大 的调整空间。比如说鬼系在防御方面非常有 优势,那么就想办法降低鬼系PM的HP和防 倒力, 使其在数值方面进行补偿, 既然地面 系擅长攻击,那么就设计出一个能够抵抗地 面系攻击的"浮游"特性,从特性这项游戏 参数中来遏制它。利用调整游戏参数来保持 平衡只是一个基础的方法,《口袋妖怪》在 实际设计中未必遵循这个原则,很多精妙的 设计看似荒诞、却又在清理之中。

## 肺戏参数的组合

在游戏中,任何一项游戏参数都不 《□袋妖怪》的属性组合系统只不过 可能是独立存在的,它们只有经过组合。 后. 才能具有完整的意义。以《口袋妖 怪》为例,单纯比较PM的攻击力高低是 完全没有意义的,必须要把属性、技能和 特性等参数结合在一起,才能准确衡量一 只PM的攻击能力强弱。在游戏参数设置 的童节中,我们已经进行过理论分析。这 里就不再重复了。值得注意的是,同项参 数之间也是可以进行组合的,虽然这不能 构成興有完整意义的模型,但是却能够使 该项参数的种类和数量大大增加。《口 袋妖怪》中原本只有17种属性,对于动辄 数百只PM的庞大基数来说确实有点不够 用,有大量PM的属性会完全相同。这样 就无法体现出彼此的区别了。在实际设计 中《白袋妖怪》很好的解决了这个问题, 那就是引入了"双属性"的系统,不同属 性之间可以两两组合。这样的话一共能组 成17+16+15+……+1=153种属性搭配。这 显然要比自己一个个设计不同种类的属性 要省事多了。《口袋妖怪》虽然有649只 PM,但目前也只用到了110种属性组合而 已,在新作中完全有空间在属性方面继续 做文章。而且、《口袋妖怪》并没有引入 "主属性"和"次属性"的概念。如果属 性有主次之分, 那么计算双属性种类时就 不是组合而是排列,那样的话属性种类就 能达到17×17=289种。当玩家沉溺在这么 多种属性组合中不能自拔、醉心于发掘每 一种属性组合的玩法和价值时。游戏设计 者反而不费吹灰之力。

是增加了 "属性" 这项参 数的种类 而已.而 《超级大 战争)在 游戏参数 组合方面 就做出了 一个更好 的榜样. 至今笔者 仍认为这 是战棋游 戏中的



一项精妙设计。NDS的1代即《超级大战争 DS》中,指挥官数量一共有27名,在组队 優式下玩家需要派出2名指挥官组队出战 (允许单人出战但对抗时比较吃亏),组 队时不计先后次序,不允许选用相同的指 挥官,这样的话玩家能够派出的组合就有 26+25+24+……+1=351种,是一个非常惊人 的数字。虽然27名指挥官的实力有强有弱、 某些"弱弱组合"更是远不如"强强组合" 有效率、但即便如此、留给玩家的选择空间 也非常大。在GBA版本的《超级大战争2》 中玩家只不过是研究每一名指挥官的战术而 已,到了NDS版本列需要关注变化莫测的组 队搭配, 玩起来当然更过瘾。



# 日野晃博亲述

# Level-5贩卖战略



对于Level-5有这样一个 印象:使用高游戏品质+路媒 体皮行的独特贩卖战略取得战 助 使用这个贩卖战略是从作 为发行人发售《香顿教授与不 可思议之族》的时候有意开始

#### 日野專博|以下简称日野

是这样的。最初我们只是制作 的人。作为发行者的经验一点 也没有。对于到底怎么才能贩 卖《雷顿教授与不可思议之 镇)我们曾拼命思考过。

总体是思考的内水是什 4. 1%

自野 因为决定了在开发费用 比较少的NDS平台制作。所 以就考虑怎么才能网罗NDS 的用户层。那时不是有很多因 为"脑锻炼"才开始接触游 戏的"轻度玩家"吗? 这一点 成为指导我们贩卖战略步调的 重要参考部分。想要制作他们 在"脑锻炼"之后会想玩的游 戏——"脑锻炼"的升级版, 这就是基本的战略。《雷顿教 **授与不可思议之镇》最初就是** 这样在考虑贩卖情况的基础点 制作的。



原表如此、那么启用大泉洋和想北真者 作为配音的理由是"

日野 我们当时考虑的是采用明星出演的话是不是能够造成话题性从而触动"轻度玩家"的心。总之能够接近"轻度玩家"是制作中的要点之一。

银河游使》中名用了玉木宏和上户彩 也是这样吗?

日野 那时角色分配的观念完全不同啊,《银河游侠》采用玉木宏和上户彩是根据作品总体感觉而决定的。"《雷顿教授》系列"则是作为贩卖的一个必要要素才请了名人出演。作为制作者和发行者考虑的方法从根本上就不同呢。

这个战略成功了。当时(曾领教授与不可思议之集)支热。那时得到了什么样的经验? 有什么样的感觉

日野 能在NOS这个平台上使一款游戏成功给了我极大的自信。同时也让我觉得为了叛卖作品而思考促销战略非常有趣,对我是很大的启发。多亏了这些经验让我对"贩卖"有了很强的意识,绝对会把作品和宣传很好

地结合起来。

创作和贩卖两者兼顾的创造者很少见呢

日野 我把宣传当作一个模拟游戏,思考怎样做才能促进贩卖,如果做法成功就会非常开心。另外在宣传的时候不得不考虑许多宣传调,主要视觉等等,我认为这和开发游戏一样是具有创造性的工作。

在日野先生眼中宣传也是创作工作的范畴水.

日野:是这样的。因此我也会培养宣传部们工作人员的创造性,并不对他们业务的内容做限定,而是让他们有各种各样的经验。我觉得在Level-5工作了两年的工作人员,足足积攒了10年的工作经验呢(笑)。以"《雷顿教授》系列"为契机而获得的"贩卖"精神会成为一种潜意识。将这种意识渗透给全体工作人员,对于Level-5公司来说是非常有益的。

在"(者颇教技)系列"之后树立起来 的是在孩子中大热的《雷电十一人》吧

日野 是的。当然《雷电十一人》是面向孩子们的作品,我认真思考过对他们怎样做才

## Level-5的成功作品《青项

## 雷顿教授》系列

诞生进择多成功作品的NIDS,大多数是任天堂的作品在日本累计贩卖数量变破1000万的游戏总共育33款。其中18. 数是任天堂的作品 哈任天堂之外SE的" \_ 勇者丰恶龙 \_ 系

### 系列作品已接架计數字數量

1何"、"最终幻想系

《雷顿教授与不可思议之籍》

97万 两" 总计 款、" 口尝纸

《雷顿教授与恶魔之籍》《雷顿教授与最后的时间旅行》

93万 怪 系列"总对·软 上

《雷顿教授与魔神之笛》

66万 吃毛杜超过百万的作品总共30款。因此除了这些以外软

《雷顿教授与奇迹假面》

29万 | 体制作商想要创造同样大热的作品是相当构造的 图式

《雷頓投授与不可思议之族 销量达到9°万(出货量超过100万)、系列第二作《海塘设统 与恶魔之籍》销量达93万、可以说是取得了成功。







能够提高销量。那时想到孩子们没有钱,因此只能接触不需要花钱的游戏······就像这样 点一点仿佛解开谜题般地前进着。

这样得出的结合就是和漫画或者动画进 行跨媒体展开码

日野: 动画的话只要去电视前就能看到,漫画也很便宜,比接近5000日元的游戏更容易购买。所以我认为游戏和动漫是最适合的黄金组合。但是,我也做了各种各样的调查……即使漫画或者动画大热,游戏销量也不好的例子也是有的。

确实是这样。很多游戏不能要得和漫画 那么好

日野 这样的原因大概是漫画和动画的氛围和游戏的氛围完全不同吧。特别是对感受性丰富的孩子们,他们一下子就能感受到两者的不同。因此《雷电十一人》在进行跨媒体合作时的要点就是绝对不能使游戏和动漫中的内容分开。动画的剧本按照游戏的内容,如果动画中出现了不错的点子为了配合它游戏的剧本也要重新写。以彼此的创作相互刺激的方式进行。

### 这样的创作很辛苦吧

日野:最初受到的批判很大。两方的工作人员都会质疑"为什么一定要和对方配合?"。两方面都有各自的尊严呢。但是第一作成功之后大家明白了同一个内容的必要

## 雷电上一人》系列

Level-5在NIDS平台的第二款原创游戏,是强调收集育或要素的足球RPG。7月16日最新作预定在WII平台发售,并且

公布丁·将主角全部 更新之后于3115平 台发售 高电压多 台人 西、连路 电 电 等级 场 合作战略的 成场代



表。在年轻一族中博得了人气

### 系列作岛日版深计版类数量

《雪电十一人》威胁的侵略者。

1157

《雪电十一人》向世界挟故 火花・塚磁》

4275

### 一之 玉 》 《二之国》累计销量-

和曾经创作过 魔女宅急使 , 千与千寻的神隐 等知名功画的 吉卜力工作室进行合作。音乐由作曲家久石址担当的NDS平台LRPG作 品 和软件一起附述了一本叫做"魔法指南书"的书籍是本作最大的特 色、书的内容和游戏可以进行歌动、按照指南书的内容在游戏中可以画 出符文维性游戏前性。非常有趣 PS3版项定于7/11年发售

性,现在可以达到意识共有为制作而努

SPECIAL DAY

——(香电十一人)在电影方面或特也不

日野 电影是在游戏畅销之后想要看看到底 有多少上升空间才试着制作的。通过电影问 虚拟形象更加扩大的模式发起了挑战,结果 《剧场版 雷电十一人》作为单体都取得了巨 大的成功,真的非常不错。

——《二之明》和古卜力工作业进行会作、 这也是贩卖战略的一环吗

日野: 不是的, 说真的和吉卜力工作室合作 是我个人的意愿(笑)。《二之国》作为 Level-5 10周年的纪念作品,是以"不考虑 贩卖而做出真正好的作品"为概念开始企划 的。但是随着时间的经过,认识了吉卜力工 作室的人员,和那个"殷幻大师"越来越熟 悉,不知不觉间伟大的合作就诞生了。本来 认为能卖50000张就可以了。结果变成卖了 500000张(笑)。

---张昱ID倍呢(笑) 和古卜力工作士~ 起工作、在品牌战略方面有学到什么吗!

日野:这可真是困难的部分啊。吉卜力工作 室的品牌形象,是一个完全成形的形象。只 是冲著吉卜力的招牌就去看他们的作品的人 有很多。在这之上通过宣传数字能有多大幅 度的扩展,对于还没有确立自己品牌的一般 制作商来说实在是很难确定。达到像吉卜力 工作室那样高的品牌号召力是我们的目标之 一、虽然很想为了将来趁现在预先学习吉卜 力的品牌战略,但是现在达不到和他们一样 的品牌号召力、做一样的事情现在也不会通 用, 所以我认为没有意义。

——最近发售的 纸盒曲机 是把所有的版 卖战略的澳门都集中了吗!

日野: 不是的, (纸盒战机)的战略是和跨 媒体合作完全不同的模式。这次是配合模型 贩卖、看作品能够卖得如何的企划。

——采取和棋型配合的贩卖战略原因是 44

日野:已经明白对孩子们采取《常电十一 人》那样的培养战略是可行的,再采取同样 的战略完全没有意义。因此开设了"体感" 这样的主题。我很小的时候就很喜欢那种10 几厘米的可以放到口袋中大小的模型。用自 己的钱买了之后就会注入很多的感情。想把 这一点在作品的世界中体现出来,因此瞄准 了《纸盒战机》。

—棋型战略已经成功了,那么大概卖了多 少丁呢!

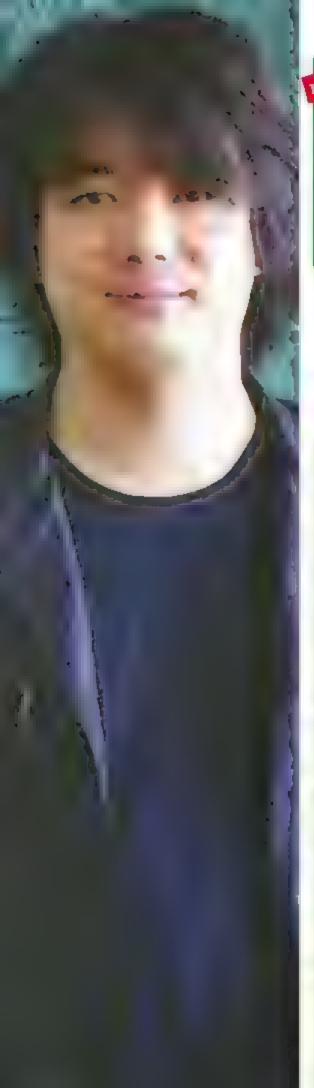
日野:出货数突破了100万个。Bandai方面 说是在预想以上的热锅呢。因此贩卖战略的 第一步"入手模型"。"进入到作品的世界 中去"这部分已经成功了。所以期待接下来 游戏能够很好地贩卖。

——现在正在电视上放映的动画结束后同时 播放了淡绿预告兼任的游戏产告,而不是草 独的游戏严告,这也是另了她游戏的贩卖和 动画结合起来

日野: 不是的,最初并不是准备这么做的。 在动画内插播各种东西,会使动画本身内容 减少。但是导演不喜欢减少动画本身的内 容。那么减少的只能够是预告。这是继《雷 电十一人》后利用动画和游戏内容同化的战 略,使用游戏的画面制作动画的下集预告。 这样反向宣传能够意外得到有趣的效果。但 是只有第一话失败了。预告广告不小心在 OP结束之后就被播放了(苦笑)。

**一今后的游戏的贩卖战略已经确定了吗!** B野: 现在还不能详细说哦(笑)。战略是 根据游戏的不同而考虑制定的。《幻想生 活》和《时间旅人》都将会进行与目前为止 完全不同的企划。《时间旅入》已经有了大 致的构想,我认为是很有趣的贩卖方式哦。

ZAZHIKU.CO8



THE STATE OF

## 《纸盒战机》

6月16日在PSP平台发售的RPG、比游戏先行的发生的成功的选择。 动画的播放、主要机体的模型化等等。 积极展开多元化的跨媒体合作同时6月6日Level 5自主运行的手机平台ROID版《纸盒战机



先丁发售开始下载 采用了非常有哪的贩卖战略

13年间Level-5从一个名不见经传的 游戏代工小组成长为一个优秀的游戏制作 公司,并活跃于动漫、电影、模型、卡牌等多个领域。这 些和他们的努力以及独特的贩卖战略密不可分,未来他们 还会带给游戏界什么样的新意,给我们什么样的惊喜,让 我们一起期待吧。

1	我们一起期待吧。				
	Level—b的足够				
	1998年10月	有限公司Cavel—S成立			
	2000年12月	(暗肃之云)			
	2001年10月	从有限公司变成股份有限公司			
	2002年11月	(暗黑蜗年史)			
	2004年11月	《集書斗恶龙师 天空 海洋 大地与亚诅咒的公主》			
•	2005年12月	《懷河游侠》			
	2006年10月	<b>激布参加发行事业</b>			
	2008年11月	《圣女贞德》			
	2007年2月	《告领教授与不可思议之镇》			
	2007年3月	《银河游侠 导演剪辑版》			
	2007年9月	首次參加布亞游戏展			
	2007年11月				
	2008年1月	亚河岛名校 有"波多之森跃技场 命名为"Laver-5体育场			
	2008年6月	开始移动事业			
	2008年8月	《舍电十一人》			
		《宮袋教授与死镜之馆》(字机版)开始下载			
	2008年11月	《雷顿教授与最后的时间旅行》			
	2008年12月	《白騎士物语 远古的鼓动》			
	2009年5月	《斯雅与马克贝尔的谜之物语》			
	2009年6月	开设手机游戏网站开始"ROID"事业,ROID版《斯隆			
		与马克贝尔的谜之物语》下散升始			
		《多湖海的头脑体操 第二次《多湖解的头脑体操 第2集			
,		《勇者斗恶龙 X 皇空的守望者》			
	2009年9月	《斯峰与马克贝尔的谜之物语2》,80 D版《斯隆与马			
_		克贝尔的键之物语2》下载并始			
þ		《雷电十一人》 或验的侵略者 烈焰 暴雷》			
	2009年10月	《多湖拜的头脑体操 第3集》《多湖墀的头脑体操			
	2000 Arra 4 T	第4集》《白骑士物语 远古的鼓动 EX》			
_		《森頓教授与魔神之笛》			
	2009年12月				
F	2010年1月	在东京设立办公室			
-	2010年7月	《雷电十一人 手机版》开始下载			
	201024779	(雷电十一人3 向世界挟成 火花・壊破) 《白骑士物			
þ	2010 to 9	语 克与哈的觉醒》			
	2010年9月 2010年12月	设立Level S美国分郎 《二之国 漆黑的椰导士》《二之国》手机敲下敞开始 。			
	2010年12月	《二之国 漆黑的爆导士》《二之国》手机蔽下敞开始,《富电十一人》向世界挟战 奥迪》			
	2010年12月	电影《剧场版 當电十 人》上時《曾电十二人 奖			
	201041273	进》 手机版下载开始			
	2011年2月	(雷顿教授与奇迹假面)			
_	MITHEN T	*阿尔松X 1中周项目*			



### 高达回忆 战争的记忆

カンダムメモリ ス 破いの2位 ACT 2011年6月27日

户版 1 4人

NBGI

■在慶報、高ま、战争 之后NBGI大 ■ 現象需求又一數原金 (高建) 修設。 ■ 作品制的玩法上和 高速 战争 有点数 電子 を日本作新的和体以行文版外の的環境 を日本作新的和体以行文版外の的環境 を見るようなと研究的目光。 画就让我加

學者一下本作的中容是



ON MY CORUNGS

## THE PARTY OF THE P

## **建7772** 画面解说**77777**



**①北京** 受到伤害疫 和P基为 即任条生物

**包**5尺 命中敬机或受到伤害时累积,主要用于使用特殊扳机

**多定点表。** 绿色表示未进入攻击距离,红色表示射击战距离,红色锯齿状为格斗战距离

**②但舒圆间**8 任务的限定时间。时间结束任务 失败。

## 7))))))操作))))))

移动	方向错
<b>海峡</b>	- ←方向键
集步	同方向连按2次
调整资角	滑料
选距离攻击	_
近野悪攻击	4
<b>党醒</b>	.+
进接攻击	R 4[
防御	
1 件 1	R+ *
下陸	R+ ,
变形	84×
領定	
暫停菜单	START
MS交换	SELECT

## 7000美丽变量))))))

本作的基本攻击方式分为诱距离和证距离两种 但音通的鱼发攻击 般威力不大 需要使用两种按键编出而成的变技才能有效好敌 每架MS都

有着自己的连接,而每种又有看不局的效果,可在机体的能力界面中确认

除了一般的攻击外,机体还能通过消费SP槽发动类似必杀技性质的特殊级机,特殊级机根据SP

槽的使用量分为二种.

### **HITCH**

一 消耗一格SP》在30分时间内提升机体能 方。提升的能力为宣告、整御、座底和平均提升 中的一项,具体根据器机体而界。另外有整座被 是必须在觉醒状态中才能使用的。



### 「作品」(コンピキ・ションアタック)

查携攻击相当于迅疾攻击的增强版。同样是 必須和機定的散人距离不過时才能使用。而且需 消耗三格8P。整接攻击的接續必定以△₩○作为 开始。之后的指令是每架机体温度攻击显量转除



### 河域域 (タイマタアタマタ)

□ 当和领定的敌人美高不远时就可消耗商格 SP发动组疾攻击。使用后微表表方金强制造入 GTE界面。这时得根据画面的提示输入接触排 令。最多可连续进行周次。根据拥令输入的速度 和正确度由离到保分为Exellent。Good。Nice三 种序价。只要比喻人评价高较能给其造成可观的 伤害。而如果存价化对方保的话。不但迅速或也 会遇制中断。而且还会遭到敌人的反击。

## 》)))))))))))))

应对敌人的攻击有防御和整步两种。防御 可大幅减少受到的伤害,不过对有破防属性的连 技以及迅疾攻击是无效的,整步过程中每无敌时 间,基本除了迅疾攻击外都能躲。但代价是会消 耗不少冲刺槽

迅疾攻击除了QTE中外。不能通过普通的方式来躲,所以受伤在所难免,这时作为本作核心的MS变换系统就能发挥作用了。接下SELECT后,再通过L、B键选择两架符机的机体。就能在战斗中实现机体的切换,将受伤的机体换下场。



让没有受伤的机体出战、并且特机时能让机体的 HP和SP得到徐徐回复。二架机轮流上场能很大 程度减轻HP的负担

## の雑葉量

## 副信仰(为华岛区中为自)足一片))

一开始游戏就只能玩剧情模式,玩家需要使用既定的机体换战《机动战士高达SEED DESTINY》、《机动战士高达00》以及《机动战士高达UC》二部作品的剧情关卡、新关卡会模摄玩家的完成情况顺序解锁,当把一部作品的所有关卡都完成后就能开启任务模式

## 是我是我们的少多自义是一周》——

學里可以達定有一重物學與進行激励原理 创任务、任务 44分为五个等级(RANK)。和 剧情模式不同,任务模式的关卡是需要玩家花费 过关后获得的点数购买的,而且购买的任务为随 机出现,当完成 定数量的任务还会出现关键任 务,通过后就能解锁下一个等级

另外任务模式还有一个非常重要的作用效是 可以获得机体,这些机体可以供玩家在任务模式

单独关卡获得机体 武士の道、修写の道(美術を FIANK1 スサノオ アロウス扫で作成 カデッサ その里の名は アルケー フォ スインバルス 立何する思い (ルナ) アガメムノン扱字両母親投順 アヒスカンダム 机 カオスカンダム エクスティデットの情景 デスサイスヘルEW 知らものはため BANK2 アヴァラッチェク ガンダム升拓主(美雄任务) 77 GN7 Fr これが [ 窓兵] のアナ・ ア クエッシェル接続数 ファダムカンダム ガイアカンダム OBARA [6] シオング ア ムスなもw 国本の城へを背負。LWS **牧車は最大の新選なり** BANKS ケルティムカンダム カンダムマイスク アリオスカンダム ガンダム寺駅れ社 GNHWM ¥北の間を特つ教育主 セイハ カンダム 0 木果ギリの男 最後には サントロ クポモが 10 , 40 E アシュタロンハーミ 【カゲゴリ・手】の兄弟。」 **HANK**4 白いモビルス-ツー夫領行為。 ・ガンダム グブルオ・ライザー 機がカンダムだ デスティニ ガンダム 立ちはたかる広介 影性の遺性子 レンエントカンダム 她证明涉及性战 ウァサ ゴチェスト 【カテコリ F】の兄弟 リ

FIANKS I	ユニコ ノガンダム	カノタム通ビル 美微性的 )
	カッグムリルート	しれか [担告]の だ。
	ラファエ レカンダム	カンダムマイスタ 2
	カンタムヤヴァニヤ	正确元法なスナイバー
	ダブルオ クアンタ	推対時のイノヘイタ
	ストライクフ タム	ス ハ コ ティネイタ
	<b>ノヤスティス</b>	自由を正义と
	ッナンジュ	レウルーラ攻喇战
	がカンダムセロEW	終わらない養護側

主存模式医	A 手标体	英水鲱鱼
BANK!	1 1 7 1	EZ
Toni dic	フラストインハルス	14
	ブル・ティスティニ・2号机	et et
	レオハルトテストロイ	#
RANIC	セラウィ カンダムGNHW市	10
	111/112	Z
	ブル ディスティー・3号切	et et
	37729-11-21	#
RANK3	0カノブム	12
	アカツキ	2
	テルタプラス	rI.
	ガンダムナタク	16
RANK4	, ディスカンダム	1 13
	アストレイブル・フレ ムセカンドリバイ	蓝
	クノヤン ヤ	ET
	トルキス	100
PANK5	プレイウ塔提官局	12
	アスナレイレ トフレ ム流	蓝
	カンダム590	纺
	カンダムDX	#

## 

由于本作的机师没有能力概念,所以机体的能力就成了影响游戏难度的关键要素,除了像上面说的获得强力机体外,对机体改造也是非常重要的战力加强手段,就算开始能力不强的机体,通过投入点数改造后也可以独当一面

效造降了一般的能力值提升外,还包括了连 技和迅速攻击的购入。因为机体在刚入手时只有 初期的连技和迅速攻击。攻击方式以及威力都很 有限,所以在用点数提升机体能力的同时。也应 该注重技能的丰富,特别是迅疾攻击,购入后间 样是消费两格SP。但可进行的阶段更多,造成的 伤害输出也更高。所以推荐优先购入



作为第一作整是有许多不成功的地方。这些特定不够能量。是以方式通示单 1等。不过这个还在能够受的范围之传《最忍受不了的是操体和关末的重复度过 5。一种机体里看架网起来的感觉描差不多。而关末就不用能引,只有空中和空 3两种。区别就只是换了背景。



### 文 铭风&粉身碎骨 编 阿鲁 美编 sienna

10[40m2 年 5 张人 是一款以入气 4 9 女務 內 10[40m2 中 6 南色为土角的遗名置 5 游戏 工 6 本是一款以 [ [ ] ] 以 [ ] 以

ToHeart2 迷宮旅人				
ToHeart2 ダンショントラヘラ ス				
Aquaplus	RPG	2011年6月30日		
日版	*人	5040⊞π	PSP	
无对应则之				

万尾键	角色线动。转向		
	領定 源臺		
	<b>孫疣要爺</b>		
	<b>国 支 国 、 米 和 三 当 当</b>		
×	取消/开启、关闭迷你也变		
	物内容动		
P	横向移动/配合。为快速跳过动画		

タノノコン 他下手可能入口 級電玩等开房代送時的協 在開光神遊入相談的点数 第四以入外電影 茅里可进行转职、整件装 高事常成操作 型等傳統的体育 問導有資和主於音樂的論 具施在这里與天。此分比批量定不與經過 のすさんの店 成品会系得相談的報酬



100	存取道員的地方
巴集政	集成队伍 可根据队伍人数选择从形
クラスチェンシ	14 TO
ルベルリセフト	11年前
装备业更	更杂杂备
スキルカスタム	4毫没非点数 学习传能
スケータス	查要用色状态
or emble	可食者植物和角色图響,游戏美丽和游
その他	戏数程等 。
セーブ	<b>分存に</b> 录
D-F	<b>美联记录</b>
オブノヨノ	斯·艾曼亚 。
タイトルに戻る	造河标题画面

## 故事背景

依旧是放学后的学生会室。主角一行人 正准备尝试著名捣蛋鬼小麻学姐开发的"在 真实游戏世界深度游玩的RPG",虽然大家都 对这款散发出怪异气息的游戏望而却步,但 最后依旧启动了。

在一片闪光中,众人发现自己都身着奇怪的装束,并成为了幻想世界中的一员。而和当初在真实世界中游戏不同,大家身处的是一个真实的异世界。这个时候从NPC那里得到情报,在这个世界中心有一个迷宫,在迷宫的最后可以找到创造这个世界的神。于是众人为了寻找回到原本世界的方法,开始向人迷宫进发了。



及击 普通収击

スキル 技能収击

防制 防制

アイテム 使用運動
あける 透過
ステ タス で 壁方面 可急者計野上から人所変度

被収置を動 可急者計野上から人所変度を
を収置を動 可急者が入的変素状态。如果能
チェック 在新環境法 会費へ適度条 銀の返用時長収 減過期間

に行动順係 低等回面退石 直足本場低等的行动順係。最下面的为当前行动者



	行动开始的受到中華大值年的负责
スロウ	到下来了起的水平的电影
till jor	- 財政日本市鎮色的一計画第
沈默	不能使用過去
<b>海</b> 眠	定时间内不能行动。不过每同合会问复最大HP的5%
石化进行中	行动速度大幅减缓 防御上升、但不久后变 为于40状态
香花	不能行动
赤结	本能使毛皮能 獨丁会本能行动
<b>姆</b> ··	獨守会不能行动 定时间,有解除
	./-

## 战斗时的行动顺序

战斗中,玩家和怪物的行动顺序会在画面右方以小头像的图标显示。影响角色行动顺序的要素主要有两点。一是角色的AGL值,该数值越高越能更早行动,另一个是看角色装备武器的RANK,RANK等级越高的武器行动速度越快。一般来说,体积小威力低的武器RANK都很高,反之则低。在给角色选择武器时一定要注意。

## 《队列

本作的同伴虽然多,但玩家一次最多只能携带5名成员进入迷宫,在编排成员时,玩家可以在几种特定的队形中进行选择。比较重要的是,本作的队形分为前排和后排两种,前排受到的伤害大,但给予对手的伤害也高,后排受到攻击的概率小,但直接攻击的威力会降低,一般来说,物理型职业可以放在前排挡了弹,以保障后排魔法型角色进行法术的咏唱。

## 职业特技

当玩家升级后,可以获得技能点来学 习职业特技(SP),不同的特技习得所需 要消耗的技能点数不同,越是强力的技能 消耗的点数越多。习得技能后,玩家还可 以进行强化来增强技能效果、强化的阶段 和具体的技能有关。本作中的技能大致可 以分为工类, 即"技"、"魔法"和"パ ッシブ"。"技"包含了大部分的物理系 攻击技和辅助技等: "魔法"除了各种 属性双击外,问复和辅助也比较多,但要 注意 魔法发动时需要进入咏唱状态,其 间如果受到双击则可能解除脉唱状态。当 然这对敌方也是一样的,在敌人咏唱魔法 时,按下R键可以查看到敌人的咏唱进度 (白色的咏唱懵),此时使用物理攻击就 有一定概率打断对方的咏唱,伤害越高越 容易打断。当然强度越大的敌人需要越大 伤害的攻击才有可能中断,另外,也可以 用沉默,睡眠等异常状态来取消敌人的脉 唱状态。"パッシブ"属于被动技能、学 习后即可自动生效。本作中大部分职业的 被动技能效果都比较明显。特别是反击或 自动回复系的被动技能 能够学习的情况 下可以优先点满。



## 协力技能和队伍技能

协力技能(协力スキル)和队伍技能 (パーティースキル)都是本作新增的要素、协力技能需要在战斗时复数成员使用 特定的技能对有一定的概率触发、虽然条件刻薄、但协力技能的攻击范围和威力都非常巨大,另外、协力技不仅仅包括攻击系,还有辅助系存在。队伍技能与协力技能不同,属于被动技能、当队伍中存存特定的同伴时就会自动生效,队伍技能提升的具体效果会根据游戏中玩家获得的奖杯数(トロフィー)来决定、获得的奖杯越多、队伍技能的效果越强、以下是已知的人人工技能组合要求。

	1 4	
一枝藍花葉		
単体器+00	ル・ささら・このみ・ ま=りゃん	ェ产品 7 +6代章 * **
米橋小の科学力	珊瑚+はるみ+シルフ ア+イルファ	全类ATK上升
パワフル条子	このみ+響夏	角色最大TPI自以及 。磁性制作上升
Maria	2000年1月1日日本	が単位別性上升
\$	\$ C+Jrm+ \$ 3	工类的工件
850.E	队伍达有四名胸腺石 85以上的确例	全型DNF上升
Size F	於任内有一名的唐芹 8c以下的陶瓷	₹ T ^( v _ 5+
仲良し三人组	このみ+チエ+ミチル	王 病性上升
ブラット タイプA	休季+推伝+ま-りゃん	全男最大HP和TP 上升
クラスダイト	製造すべたまする	25 KK 24
ミステリアス	る-二+花梨+併季	全员投前性上升
ロノクオンリ	田舟+イルフィ+春電	分型 EX上升

## **转职系统**



职业关系到角色可以学习的特技种类、本作中玩家可以使用的职业多达二十六种,其中又被大致分为初级职业、中级职业和高级职业三类。角色加入队伍时固定为初级职业、光等级提升至LVI5后回到工会(ギルド)选择转职(クラスチェンジ)

可以提升到中级职业,角色提升到中级职 亚后,初级职业的技能同样可以升级并使 用。再次提升到LV30时可以选择转职为 高级职业、中级职业和高级职业可以习得 更多的技能,技能的威力也更强。不过需 要注意的是,每个角色的初级职业是固定 的,不可更换。可转的高级职业会根据玩 家选择的中级职业而定、例如ファイター的 中级职业选择ダークナイト后、高级职业就 可以在侍和ダークロード 两种职业中选择。 走错职业方向的话,可以选择重置等级让 角色回到LVI(レベルリセット), 重新培 养角色。不过由于本作的等级提升起来比 较困难,因此不到万不得已不要使用重置 等级。以下是所有职业的特点,供玩家转 职时参考。

### 初级职业

ファイター: 物理系初級职业, 拥有使各种近距离武器威力上升的技能以及少量的物理攻击技, 单体攻击力强, 初期的伤害输出主力。

マジックユーザー: 魔法型初级职业、可以学会各属性的单体魔法和低级回复魔法,但防御较低、存活能力差。

スカウト:速度型初级职业,可以学会增加自身行动速度以及回避率的各种技能,还可以进行偷盗,缺点是战斗力低。

メイド:强力辅助型职业、有回复我 方TP的技能、增加升级时获得的技能点数 等等、初期配置在后方可以增加队伍的持 久作战能力。

### 中邻即亚

パラディン:ファイタ-的中级职业 技能大部分以强力的防御系为主,可以安 排在前卫的位置吸引敌人的炮火,并代替 后方成员承受伤害,充分保证后方魔法职 业的安全。

ダークナイト: ファイター的中级駅 业,能够使用剑、枪和斧等多种近距离武器,以及多种强力的攻击技,是前期和中期非常强力的物理攻击职业。

ソーサレス:マジックユーザー的中级职业 <br/> 能够学会各种属性的中级全体魔法<br/> 以及部分辅助魔法、缺点是防御力低、以

及技能点消耗大。

エンジャントレス:マジックユーザー的中级职业、可以给武器附加各种属性、 也能给我方全体附加各种辅助状态、需要 有针对性地使用才能发挥价值。

ブリ-ステス:マジックユ-ザ 的中级 駅业、拥有各种各样的回复魔法或转移魔法,是队伍中强力的回复型职业。

ア-チャー: スカウト的中級駅业, 使用弓箭进行远距离攻击, 拥有全体攻击 技, 命中高还可以引发异常状态, 不过伤 害輸出角限。

アサシン: スカウト的中级职业,使用短剑的近距离职业, 攻击附带各种异常状态,并且有即死技,但输出依旧有限, 属于辅助追击型职业。

バード:メイド的中级职业,使用竖琴 輔助我方全员、拥有增加全员经验和各种 能力的技能,缺点是没有任何战斗能力。

ダンサー: メイド的中級职业, 技能全 是降低敌方全体能力的, 但対80SS这类强 敌效果太差, 同样没有任何作战能力。

### - 高级职业

ヴァルキリー: パラディン的高級职业, 拥有大量的防御技能以及回复技, 攻击技比较少且对单体, 鷹下强力的防御型职业。

侍: パラディン或ダークナイト的高级职业, 强力的攻击型职业, 使用武器为力, 拥有全体攻击和多段的单体攻击, 会心率极高是该职业的优势。

ダークロード:ダークナイト的高级职业,拥有吸血,异常状态等强力的单体攻击,全体攻击技较少,个体作战能力和生存能力都较强。

ウイッチ: ソーサレス的高级职业, 最高级的全体攻击型魔法职业 拥有全属性的最高级魔法, 后期魔法伤害输出的主力职业。

マジカルプリンセス: ソーサレス或エンジャントレス的高级职业、物理和魔法双修型职业、可以使用全体魔法攻击和全体物理攻击、自身生存能力不错、但输出有限。

セージ: エンジャントレス或プリー

ステス的高级职业、可以直接鉴定道具、 并拥有大量的全体异常魔法和辅助魔法、 8055战等持久战中最强的辅助单位。

ビショップ: ブリ-ステス的高级职业, 比较特殊的回复型职业, 只有单体全回复魔法、复活魔法和一些辅助魔法, 拥有对不死系敌人的强力圣鹰性技能, 属于既能打又能回复的魔法职业。

スナイパー: アーチャー的高级职业、 强力的单体远距离攻击职业, 比アーチャー 的輸出要高很多、属于前者的再次强化 版、包失去了异常攻击的能力。

トレジャ-ハンター: アサシン或アーチャ-的高级职业、全力辅助型职业、可以鉴定、输盗、增加或减少遇敌率以及解除部分陷阱、收集宝物的最佳职业、战斗能力较差。

クノー: アサシン的高级职业, 拥有部分异常状态技能以及大量的属性魔法, 魔法的伤害方式比较特殊, 属于物理和魔法通吃型的高速度忍者职业。

歌姬: **八一**ド的高级职业,强化版的 八一下,除了可以增加状态外,还可以提高 各种回复能力,使队伍持久战的作战能力 和生存能力大幅度上升。

ジョシコ-セ-: バード 或ダンサ-的高级职业、物理型的全能职业、拥有大部分物理职业的技能、可以按照玩家喜欢的方向培养、不过想要技能全修几乎是不可能的。

マスタ-アイドル: ダンサ-的高级职业, ダンサ-的強化版,除了有妨碍敌人的全体技能外,还可以提升我方法系成员咏唱的成功率。

## **『行商人**》

同样是PSP版新加的要素。在场景间移动时会随机漫遇到这个穿着铠甲的大叔。相比传统的店铺,这里出售的东西当然也十分另类,多是一些稀有的道具(比如高级图鉴)和未鉴定装备。未鉴定的装备要回去鉴定才能知道是什么,装备是否强力还要看玩家的运气。而那些稀有道具则十分高价,想要的话得多多攒钱。

## 装备鉴定、

在迷宫中打倒敌人或开启宝箱,玩家

都有几率获得各种各样的道具和装备如果玩家获得带有"???"字样的装备的话,是无法直接装备的,需要到道具屋进行鉴定后才可以装备,这些装备一般都进行过强化,装备后的强化数字越多,属性也越强,不过后期高级职业会自带鉴定技能。单件装备的最高强化数值为99。



## 對印怪物

游戏中有封印怪物的系统、迷宫中遭遇到的美少女形态的怪物都是能够封印的。想要封印这些怪物、先要在遵具店购买 怪物图鉴"这个道具、当然还有带前缀的高级图鉴也是可以用的。将想要封印的怪物打到频死状态后使用"怪物图鉴"就有一定几率封印了。虽然怪物很容易被打死 但是游戏中的毒异常状态是不会事死人的。初级职业スカウト装备弓箭后可以使用的技能ポイズンショット就能让敌人中毒。

封印怪物后可获得相应的封印之书,可以当饰品来装备 此外以后战斗中也可以查 雷这个种类的怪物的属性了。在ギルド菜单 的"その他"中可查看怪物图鉴。其中没印 记的表示这个种类的怪物还没封印,绿色的





则是已封印的怪物,而红色的是无法封印的怪物,想要追求完美的玩家可要多多检查图鉴了。

## (依赖屋)

本作全新增加的要素, 当玩家进入到地下3F后会触发特殊事件, 接着回到地面后进入"ハナさんの店"就可以接到各种各样的任务了。任务的种类多种多样, 例如收集指定数量的物品, 或者消灭指定数量的数人等等, 完成后可以获得报酬。随着任务的完成, 依赖屋还会升级, 玩家可以接到更高级的任务, 一次可接的任务数量也会上升。本作中依赖屋的作用不大, 奖励的报酬大部分都不是很好, 但部分任务会让地图上其他的区域开放, 增加新的探索地点, 这是依赖屋作用最大的地方。



## トロフィ-

相当于其他游戏的称号系统。部分奖 杯的达成条件还是比较奇刻的,不过本作 的奖杯并不是一点用都没有,奖杯获得越 多。玩家的队伍技能的属性加成越大,以 下是所有奖杯的获得条件

01	小教授性教徒	
02	姬百合姐妹軟出	增瑪和班頭成为同伴
03	メイトロボ集合	シルファ、はもみ和イルファ成 为同伴
04	寺女ゴンビ	よつち和ちゃる成为同年
05	ま - 項級	ましりゃん前要成为簡単
76	のたまメイト	看过このみ有关女仆的事件
07	中级智维者	同伴中任義一人等级达到M30以上
03	チュトッアル?	看过所有的数学チュ トリアル
09	你們愛开店	佐賀屋 ハナさん 开発局
10	鉴定定连	在過爲屋鉴定过200次以上的遺資
	もつとしつかり	打倒局伴100次以上
2	2字記す ル	全學特斯为中级形成
13	3次駅オール	全元英和为高处护业
4	まんとっ	元朝時有的マントク系改人
c5	依赖大好き	依藤属「ハナさん」的等級提升 至MS以上

		佐賀屋 ハナさん 前等領提会
16	依頼マスタ	到底是
17	バーティスキル	友切过所有的 ハ アイスキ
		ル 技能
В	マソマソ	邑青等级 + 到 50.次以上
19	スキルマスタ	学会所再的技能
20	37	成功寺四ケノノ外の名以上
2)	ンノキ	在迷宮中収功遇到 ロクさ
22	学家大好き	人 30天公上 著行李帝军(本国)(2)
23		E TAT BY P. L.
22	导议天王	看过杂赞事件 du灰云上 看过女仆老师的所有教学指导
24	补习完了	(外回標準)
		打倒リンプロ プロロンかく
25	ご記走样でした	+ 3
26	初级战术家	The the second
27	中级战术家	BY FFT TO TUE
28	上级战术家	战斗胜利600岁以上
29	ヘタ天	第八选是此父此直
30	1000人新刊	打作的印象和人
31	封印大好意	打到4种中學物
32	钉印マスタ-	まっこの存在物
33	I LEUzia	1 IEU SURPER IN
34	现役传说	<b>参与技術 過失欲に先のお</b> な
35	具四天王时伐完了	打倒オ ティン、カ ミラ、アス
		モテウス裕ミルティン
36	トレジャー	开启集计超过500个以上的宝平
3	ガス中毒	中过迷君中荒断(ガス)场群特 过50次以上
38	お尻かイタイ	P. Stoffistones
20	近くの森クリア	打倒オシラサマ利ダゴン
40	战斗解放区クリア	打鬥最後英意
41	王家の魅クリア	r。 わネヒロス
12	ー十重のボクリア	コテ 単代を選手
43	間違の故、古歌*	打倒アンラ・マンユ
14	99	Town to the second
45	お金持ち	所有字科】"20万
46	クラスチェンジ	经的可以是现代不
4,	またまた後く	种药的使变品被奉在一半以上
18	野角オーバー	發榜所有的地質
49	キルティ击破	打型ギルティレクイエム
50	クラウン	从伍中有符有王冠角名的同伴



## 迷宫探索

探索迷宫可以说是游戏的主要内容。 在迷宫中是以主视角移动的,具体操作 为左右键为转向,上键为前进、下键为 转身。关于迷宫的探索可以说的地方不 多,走过的地方地图就会记录相关的路线 

## 游戏的流程,

作为迷宫冒险类RPG作品,大致的循环还是十分简单的,就是进入迷宫、打倒怪物、提升等级、进行转职、更换装备、最终有能力干掉BOSS抵达下一层。游戏中每一层的BOSS都是《ToHeart?》中的女性角色,打倒后能让她们加入,壮大自己的队伍后向更深层努力。而迷宫的行进方式则和《世界树迷宫》根像,不同的是迷宫地图由电脑自动记录下来。





相較PC版。本作无论是玩法还是 内容都太幅增加。

西面和音乐电比P( 收强化了不少、全程语音的加入更是诚意十足的表现。这已经不单单是一款以撑也孙为卖点的美少女育成碎吃了,完全可以把它当作一款全新的限P(,来肌 本作的缺点比较明显,细节方面化化不够、例如是宫地图无法查看全量。标戏切割的维度偏高,我能点要依靠有色培养写难等等。不是联不掩止。而每

### 文 孝夏 美编 咕噜

近期ESE平台区技術建造無職起 势。水作《舊語語和语的秘書之位》 像是众多区技術以中華有審查的

職 辦稅結合納該和黨第 應美国產 循 類妈妈的意識》一形与辦政完美 的結合起來。推論辦稅的过程中必須 別從书籍回答问題。由示同題和答案 都是随机的。下面的特快仅为未常質 单并结各題核巧。雙大家見論





### 鹅妈妈童谣的秘密之馆

	マサ ク スの紀帯の唯	
QuinRose	AVG	20 1年6月23日
2,45	1.1	46 40 5 7 DO E -

无对应别力

## 主意

游戏一齐抽玩家被卷入到神奇的书中世界,决定接受 在他**伸哥的挑战**少量过期答问题問到理实社会。在CP第 原之所就会进入到出来单

□簡核時所重都確接。地持此環府可能定於所得無。 資政有解使等多原本、同时度可能定費最實際。

沙地里:河根据重播标题。完修理道: (李美·阿传·里· 老情深深大表现行他家。

**『伊莱某单再生。在特听金语过程中可以语定措放**案



净。把客家的重量推准重批可以在此关键重计。

□阿修: 如功能的的主要都分。在这里以經濟重決的世界 | 阿修: | 阿修正位着主角的问题。

●整食基金。 主放显示以及发酵性C== 海鱼用物以及业 集合组。

**心學經濟**學。可以沒节含量,這行字幕內含等後定,如果 何讨厌的角色在这贯也可以屏蔽等他的声音。

**心能够错式**。AMD用户选择后可以提高游戏运行速度。

### 通過行業亦當並

777 GH A	FAS ALMON
	<b>智</b> 专 複数
	隐磁量图 解说
	登走的皮脂本及药是音乐
ν	设定喜好程度、添加到再生荣单、推出明速模式
LR	前 首 与 首



### 阿萨、林德格雷恩

(アーサーゼ シートグレン

### CV·樱井孝宏

一流稳的英国牌士。在建妇人 证劳生活的贵族。和谜妇人是好 友 每天拜访公馆。会给女主角讲 解花以及和英国相关的知识。

### 德扎里了福里齐

(y=#-1 71 f)

### CV:森川智之

研究领域是宗教学的学者。对华 丽的舞台不愿兴趣,现在居住在公馆 变看书生 般的生活。会给女主角讲 解欧洲神话、皇歷等相关知识

## 艾里克 『巴雷鲁

### CV 鸟渐浩轴

在公银出入的打杂青年。并不住 在镇中,从家中杂事到采购等等均由他 一人负责 全结主角讲解下层社会的劳动知识或者社会建筑等知识。

## (四下斯・泰阿

### CV: 诹访部顺一

下层 社会出典的剧婚, 性格开朗温柔、脾气似好的情年。担任馆内剧师一职 会给 主角讲述料理相关知识

### 文森特上诺布鲁

(グリンセーンソーノン

請收於至事件

3

**河海8甲卡斯事件** 

阿萨尼文森特事件

通料 型品円 卡斯 条件

**地扎里6艾里声事件** 

艾里古人女森特事件

**全月34日**张性

### CV 安元洋贵

### 舊題技巧

→ 游戏中的問題等可以以重選中找書等表。但 是对于不会日文或者日文不是很好的玩家来说还 是有一定準度的。由于问题和答案都是随机的。 同一首宣碼可能有无數种同議》。查述且只能为求 家場解為单的答應技巧。指證能有所帮助。

是內有的的意情。 東內容的。這種用料金額手提問題中由是內子的可 中於是事情。他亦有的但事會和表本甚當只是完了 

(2004) 《何新》。《《宋文·传》》等中的 注》中于中华北京中华全省成合亚州全部学才明 有种问的全部中洋学戏点和主意供与系统》 各等中华文全部

10 単位を投資者 100年の年間 との単独性を単位でする。 多点組織機能

节可能有他以导电铁路的转生消化。 化原关索及抗药 剂各食消: 使到解视中导展

"我们的古情让师主师问》。 海南亚亚人特名里人教 萨约翰可识在全部中政制,并未然能增的混杀就等待 提供解说中我对各张。

## ## BEER 19

有10轮; 对转10值。中0歷金都正确可以推定副情 和果情識就只能从关于转音和转结束质可提来很美 角色的结局。在首答问题过程中可以独L营造师明机 狭直插一其实就是作弊与一种局从三个答案中选择 还确的国答。每个角色都有10个事件。由生的7个事 件要或陈过得关角色才会触提产金贵重关质可触发 参与至人事件产讲述《据号编宣语》的是需量以是 "证妇人"的真实身分。

本作量大的原体医师就是高级开放了。它只是同步于高耸。体的《新真典》 《《《新教育》之义。它是《介明主命》,是特中和全部是介绍是不知识。作为大作制 新演集集乐志等表现。



MUS

Transformers Dark of the Moon AUTOBOTS

Activision ACT

美版

编号: 5743

**小川游戏推荐** 

## 变形金刚画次来袭

对于出生在80年代的人来说《变形金刚》无疑是一份要本回忆 小朋友们一块坑儿的时候都抢着做擎天柱主持正义 此就卡卡"的变形声总是在且边环境。由于全球商亿万粉丝的鼎力支持 2007年上映的具人版《变形金刚》电影看实引发了一股不小的热潮 其全票房更是高达7亿美元 最新的第三集《月之暗面》近期刚刚上映 相关游戏也孪鳙而来。NOS版的本作是"款动作游戏 故事讲述了美国在进行登局计划时意外发现了变形金

小范围战斗非常激烈

刚的踪迹,"汽车人"与"霸天虎"被卷入了美 苏之间危险的"太空竞赛"中,地球人山姆两次 和他的机器人朋友们并肩战斗。为了在复杂的城 市场景中保持流畅的速度,本作在画面上做出了 一定的牺牲,不过游戏中的机器人变形动作却 被刻画得动感十足,即使是敌人的时候也让人



▲駅天柱的線模有点不给力、

忍不住想变几下。游戏中的主要攻击方式是用枪械进行射击、只要在靠近敌人上屏准星就会自动锁定对方并显示其体力值。但是在锁定的同时也意味着自己暴露在了敌人炮火之下,此时玩家除了猛攻敌人外还要注意通过L和R键来进行躲闪。不过在被许多敌人围攻时简单的躲闪会显得有些不够用,此时变成汽车形态逃离危险区进行调整是一个稳妥的选择。除了奋力拼杀外、玩家也应该留心隐藏在关卡中的各种升级部件。收集到一定数量后就可以在在

"Jpdate"中对我方机体进行强化。由于比例原因本作中的机器人显得有一些矮小一并没有电影中那种

推荐结

动作游戏爱好者·原作动面的粉丝

能轻松毁灭城市的感觉。但是总的来说游戏的素质还算不错。"《变形金刚》系列"的粉丝们不要错过。

Cars 2

4 (6 (8) 11.0

Disney 美版 RAC

编号・5744

近日上映的电影中除了备受关注的《变形金刚》外 还有由皮克斯和超士尼合作的动画大作《汽车总动员》》 而本作就是根据电影改编而来的一款竞速类游戏。和上集一样 主角 内电 麦昆依然奔波于各种赛车比赛 不过这次它将跨出美国国门 与世界各地的赛车展开较量。在游戏的画面上我们带感受到厂商的诚意 在保证游戏流畅的基础上车身建模被优化得圆滑饱满 而路旁缘例、汽车扬尘、公路裂纹等细节也是微得惟妙惟肖。本作的手感还算不错,玩家能轻易的利用甩尾或强气加速等极能来与对手展开竞争 而在某些特殊路况还可以使用跳跃等特技动作来超越其他赛车。除了一般的竞速模式外,玩家在本作中还将扮演一名特工车在各种关卡中利用隐身、缓行等技能执行刺激的潜入任务。作为一款动画改编的游戏 本作在各方面都有良好的表现 对赛车游戏及有专业要求的玩



▲从特面完全看不出是卡 通费车

存结

原电影的粉丝玩家 · 喜爱休闲类要车游戏的玩家

PSO

## 斯坦因之门

シュタインス・ケート

ſ	角」书店	AVG				
Į	日版	容量 1.3GB				



▲本作的画风比较有特色

《斯坦因之门》是5pb在文字冒险游戏领域的一次大胆尝试、该作由其社长志仓千代丸亲自企划并担当制作人。2009年在X360上推出后引起了巨大的轰动。并迅速推出了相关的动画作品。而近日该作被移植到PSP平台。游戏讲述了一个爱幻想的大学生冈部伦太郎。莫天意外发明出了可以把电子讯息传送到过去的时间机器。正当他为此兴奋不已时却不知道危难正在慢慢降临。虽说是移植作品,但是本作的精细程度一点也不含糖,淡淡的水墨风格画面得以保留。每个角色都看起来个性

十足。游戏中有一个比较特别的手机系统、玩家可以用它给其他角色发短信打电话,而发短信除了可以积累好感度外,其中的一些"关键词"还可以用于触发特殊事件或决定剧情的走向。总的来说本作是一款责质不错的文字實验游戏,无论是剧情还是人设部值得称道,显改"文字曹操游戏等势势""科学"类剧情的玩家不妨一试。

NDS

Loving Life with Helto Killy & Friends

Bergsala Lightweight ETC 数版 编号·5742

风雕全球的Hello Kitly诞生于1974年 起初这个小猫形象并没有经过任何市场推广 却渐渐在世界各地流传开来并保持着旺盛的人气,而本作则是根据其改编的一数小游戏合藝作品。既然是以Hello Kitly为主题,那么游戏的氛围自然是非常轻松的 除了画面清新可爱外本作的音乐也是有颜具治愈效果。游戏主要分为卧室、教室、游乐场等几个大场景 而每个场景中都有许多小游戏可以玩,比如在其中一个冰淇淋游戏中,玩家要按照要求为蛋离添加相应口味的水淇淋,随着难度的增加其种类的组合会变得越来越复杂。每次游戏过关后玩家都会获得一定的点数,而这些点数可以在购物质的店铺中进行消费,除了购置衣服外玩家还可以买墙纸、衣柜等物品装修自己的卧室。作为一款休闲类作品,本作可以让大多数人都玩得很开心,Hello Kitly的玢丝不要错过。



、▲ 達嗎巴的 Na / 模怎么吃 冰淇淋呢?

推荐结

B双体限游戏的玩家·Hello Kitty的粉丝

## PSP

### 出击 二乙女们的战场2

出击! 乙女たちの紋场?

SystemSoft Alpha | SLG 日版 容量・約1 52GB



▲趁敌人还没来袭赶快发展军事吧

本作是一款以美少女为主题的亲格游戏,主人公"乃木庄一 原本是一名优秀的退伍军人 某关他收到了来自民间军事会社"SAGE"的入队邀请 并任命他为一支问题美少女部队的队长。本作主要分为冒险和战斗两个部分,在航者中玩家除了可以发展主线剧情外 还可以通过触发各种"灾要事件"了解到女孩子们的心情。而在战斗部分,玩家需要在基地生产兵器、配置部队并对它们进行移动、攻击等操作 因为每占领一个建筑物都能够获得收入或者得到补

给,所以游戏中的争夺战显得尤为激烈,如果玩家遗守住一个据点必须合理安排好兵种,比如在空旷的 地方单纯的陆军部队弱点非常明显 少量的飞机就可以给予其致命打击。此外,本作还有一个笔男们非 常喜欢的"爆衣"系统,游戏中的美少女在受到攻击后衣服会逐 渐被揭,暴欢爱略类游戏的玩家值得一过。

PSIP

### 小凉宫春日的麻将

原宮ハルヒちゃんの麻雀

角厂书店 TAB 日版 容量 约370MB



▲本作的原特规则和国内有点小差异

关于"凉宫春日"相信大多数玩家已经非常熟悉了。而本作是根据其系列外传作品《小凉宫春日的忧郁》改编而成的一款麻将游戏。本作的画面是典型的目式风格、三头身人设和圆润的字体让游戏整体气氛显得轻松可爱。虽然画面还算精细,但是由于人物的形象在对战时过于突出、游戏中的麻将显得非常小,有时候甚至很难分点"五万"和"九万"的区别,这对玩家的视力是一个不小的挑战。本作中有一个比较特别的"名言技"系统,在

牌局的特定时间角色可以见话并产生特殊效果 比如闭长大人在发动 召集宝牌"这个名言技之后手中的牌组质量将会大大提高 这种设定无疑证麻将对战的趣味性得到了提高。作为一款主题麻将游戏本作已算及格 但是过于娱乐化的设定或许并不适合专业玩家。

"凉宫春日"的粉丝不妨用麻将的方式来重盘一下经典剧情吧。

推荐结

河景等服兴趣的祝歌。 凉宫春日的粉丝玩家



### 蛙畑奇事 夏千木良参战 携带版

カエル畑DEつかまえて・夏干木良参談には一た。ぶる

ľ	Такјуо	AVG		
l	日版	容量	约1	69GB



▲帅哥的电量很足哦

本作是移植自PS2平台的简名恋爱冒险游戏。原作曾以其优秀的剧情和高素质的音乐在市场上取得了一定的成绩。游戏进步了女主角管野风羽在河宿高中读书。某天班上转来了一位即千木良参的前气男同学。心里忐忑不安的她决定在暑假约他出去游玩,但是面对班上其他热情男生的追求,管野风羽不得不做出自己心中的决定。本作的画面风格很清新,精细绘制的场景给人一种复日阳光的感觉,在游戏中玩家可以通过约会、聊天等各种事件来了解师罢们的性格,觉得性格合适的话就可

险的价质。不妨尝试一下本作。

推荐结

对民族制作是代數的玩樂· 过PS2版的粉丝玩家

odmul odmuM

PUZ

美版

编号, 5748

《机器人大逃亡》是2007年在PC平台推出的一款益智游戏 曾以其新奇的概念和玩法旗得了业界的一片赞誉 而近日该作被移植到NDS平台。游戏讲述了玩具工厂的老板指派两位博士去发明机器人玩具 而8博士制造的机器人TINcon被她的对手提供主绑架到了实验室当中 玩家则要开动脑筋协助8博士让TINcon逃脱邪恶机器人的追踪。游戏的玩法非常简单 玩家在模盘中每走一步敌人就会模仍你并向你移动,而我们则要利用敌人智能化程度不高的缺陷来摆脱它们,比如在模盘中有一些挡板和陷阱 玩家可以把敌人引诱到挡板的近阳碍它们的行动,当你离得足够远后两样装住掐阱方向走几步,敌人也就跟看稀里糊涂地掉进去了。本作中一共有55个谜题关卡,每个关卡结束后都会显示玩家所用的步数成绩,平时工作学习劳累的玩家不妨用本作来放松一下大脑吧。



▲要邊脫較人的魔爪要數 不少脑筋.

程存記

B欢益智游戏的玩家·想活动大脑的玩家



短視息

- ●由Prototype推出的《学阅天间 再来一碗》在近日发布了完全 汉化版 该作是女性向恋爱智险游戏《学阅天闻》的资料片。除 了主角和10个恋爱对象的故事之外,还有大量新角色登场
- ●移植自PC平台的恋爱智险游戏(天神乱漫)在近日发布了简体中文版,不过该版本还存在一些不稳定的情况,追求完美的玩家不妨再等上一段时间
- ●《纸牌狂盛》是一款移植自iOS平台的纸牌游戏、游戏中玩家可以在21点游戏中和压家进行激烈的对战。如果觉得不过绝还可以通过网络在全世界寻找对手。
- ●改编自经典量语的恋爱冒险游戏《绝对迷宫格林童语 七把钥匙与乐园的少女》在近日发布了简体汉化版10,推荐给喜欢架空类剧情的玩家



▲班入格林兄弟的童话 世界



- ●近日发售前《触摸游戏大合集》是一个收录了50款小游戏的合集作品。其中包括了组
- 身、拼圈、得机以系统牌周大类游戏。即使在很细 :的时间间隙聚家也可以拿出来聚几金、推荐给平时 - 能初间的价值。
- ●《化身博士》近日发售。本作是根据門名电影敦编的一款實 脸游戏。故事修進了一位杰出的科学家研制出了一种可以让他 变身为某人的变身药术。在正那之间他将会独何选择?
- 由NBGI推出的幻想A。· RPG游戏《关意机器人》春章日推出了歌版、游戏中玩家有扮演犬人 "雷德"与神秘的猎人 "宝"——起展开青妙的冒险故事。
- ●終血动作游戏《海賊王 版人 之能》在近日推出了歌雕。



小(最近意外发现了一数叫IRig的 Phone当他故果器应用 于是我挖土街已飞的电古他拿出来接在IPhone上,点应用不仅接作才便,更真 含唱等效果也非常令人满意 想当年一个电击他的综合效果器 或好几千、而且还军重元比、现在用IPhone就可以直接把这笔钱子终节省了。?



## 角色能力

角色状态界面下的项目 很多,如图所示:

- 1.武器种类:不同的武器相至 之间有克制关系。且体请参 看"攻防相准"部分
- 2.同盟阵型: 男性的同盟阵 型效果范围为×型、女性为 +型,伊塔和姬拉的阵型较 为特殊、具体请求看"問盟 系统"部分
- 3 兵种体积 人为小化和 最大上兵裁为 x, [为大体积、最大士兵数为4
- 4 移动类型,步行是基本的移动方式。水 栖可以进入水边边形。骑马可以穿过敌 人进行移动。毛下维够无规纯形并穿过敌 人。转移明是一步自失 一步现象。凭此 特点可以更上格的障碍
- 5 等级&兵种: 本作中高级为LV20。不同 兵种除了武器差异外。还有各自的行生。
- 6 士气&经验槽 七气在布线中和与干角色 的IIP。一旦上气来到一、角色观会从战场 上敗世 四夏上气的方法有很多 使用在 县 卡片心食、或是角色外级的都会有时 回复,而随着同体数量的增多,没有水上 场的角色在下一战开始前也会回复一定量 的毛气 与敌人战斗无论性败都会获得经 验值。楷满烃款增后角色抗会自动升级。
- 7.当前装备: "ありtmao" 表示ほを基正 能在1个关于中使用,随后观将稍没消失



- 8 基本数值·(nn是纯率力,与角色受到变 击 反击 卡片公茶时的防御力有关: Atk 为攻击力。在白刃战时发挥作用: Tec是技 木力、影响角色发动突击、反击、卡片必 条射的成力、Tak是还气、写我方Tk≥放 方Luk时、击例敌人时其身上的装备才会弹 落、另外心气还与发动会心攻击的几率有 关 大部分卡片心茶枝的成功条件都之定 动方1四≥防御方(山、具体的成为公式私 看"卡片一览"表。游戏中以大、小★的 方式永表云角色基本能力。在计算攻、防 等具本效及耐以有大曲有效用。而角色升 现本最各 我用道具时会增加小士。小士 累和满一行后便能转化为1颗火★、因此越 到后期能力提升越谷易
- 9 角色特性:前面有〇标志的是有利特性。 ·标志的则为不利特性。有ADD字样的则 表下角色当前装备的附加特性

确定好出战角色后还要选择本关内使用的 卡片,卡片的数据、必杀技类型以及必杀效果 等各不相同,可以按下 / 键查着。每张卡片仅 能供我方行动一次,除了分段式的关卡卡片会 自动复原外,使用过的卡片在本关内无法再次 选用。本界面下按SELECT键能切换排序方式, 可以按照名字、POW、MOV、以及使用频率顺 序来进行排列。

### 卡片是游戏的核心系统之 各项资料如图所示:

1ACE类型 我方发起攻击或定到攻 走的角色为政众同盟的ACE, 同盟 ACF所使用的武器与卡片的ACF奥 型相符、是发动卡片人宗的前提条 件、ALL指的是全体武器皆可发功 此十么杀, 注意放方发动力系时不 受人(上类型的限制。



- 2 卡片威力 (POW) · 影响战斗胜到后对敌方士气的消疫量 每次成功的减敌方的士气, 于片自身的成力都会有所提高。因此玩家不但要认真培养角色的能力, 卡片音养也是不知 忽视的
- 3.移动力 (MOV): 英慕到选用此卡片的回合我方合体能够移动步载的恐和
- 4 必杀种类: 有释放型和蓄力型两种 在战斗中与人类特累积到 (RP) 并满足发动条件就能 便用义系,"Keep on Skill"于鲜的为释放型。按住门键就能发动、必至错败缓吸力,当 其降至()、玩家松开□键或数方发功必至时、释放型必至的效果会中断。"( h. m. Skil' 字 样的为蓄力型。必须偿在到达liamari抗聚需要按住厂键蓄力、待套力慷慨满时松开、才能 发动心员效果
- 5 必杀效果以及威力计算公式。
- 6 使用条件 除了A( ) 类型的前提条件外、部分卡片的占条进行定则设 或特定角色专用 的,少数卡片在特定的情况下成为会有所提升



## 回合进行

每个回合开始前都要先选择一张卡片。用( 键选择角色后便可开始移动,当角色临近敌方单位 时按下口键就能发动攻击。战斗结束后如果移动力 还有剩余,除发起攻击的角色外,其他人仍可移动 (萊嘉在攻击后仍可移动),但是每回合只能发动 一次攻势。

按下L键可以调出菜单、从上到下依次是·回 合结束、全体地图、单位列表、卡片列表、武器种 类一点、地形一览、设施一览、教程指南、胜败条 件、中断存档。选择"回合结束"便能结束己方回 合、将控制权交给对方。



## 他形态的间表表气

地图上有不同的地形、不少兵种都有自己的有利、不利地形。利用1键调出的"地形一览"可以查看详情,各图标表示: ☆一擅长在该地形作战; ○一该地形对作战无影响; △一不擅长在该地形作战; ×一在该地形无法移动; →一只允许通过该地形、而不能在上面停留。另外、部分地形如毒沼、沙漠有强制的效果(限制移动、降低士气等),而部分卡片必杀技对特定地形上的敌人威力会增强。

除了部分时间段固定的战斗外,大部分战斗的时间都会随着回合的进行而逐渐推移,依次有白天(昼间)、傍晚(夕方)、夜晚(夜)3个时间段。部分兵种

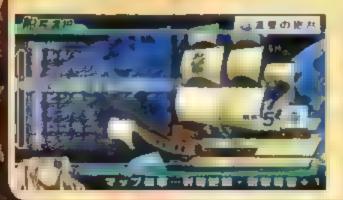
如枪手、狙击手等拥有对自己有利的时间 段、而部分卡片必杀技也只有在指定的时 间段才可以发动。

天气是本作新增的要素、分为情、雨、雾3种。睛天是通常状态,无特殊影响;雨天时武器为铳的单位攻击力会有所下降;雾天时同盟阵型效果会减少1格、且无法展开链接,发动突击时有高几率让敌方陷入短暂的恐慌状态,虽然不像会心一击那样能直接击倒指挥官,但同样会令对方无法反击。天气会随着回合的进行慢慢变化、玩家可以在"胜败条件"界面进行查看,提前制定好战术。

## 设施及京器及海洛船

地图上会有诸如集落、都市等设施、 当角色进入后会触发一些事件 并有可能 得到卡片和道具。虽然大部分设施在夜晚都不会开放,但也有少数量、夜访问周一 个设施能得到两种截然不同道具的情况。 而根据玩家的声望和角色的不同 访问设施所触发的事件可能有所差异,具体参看 攻略部分。

地图兵器包括炮台和投石器两种。前者能在每回合开始时自动对范围内的敌方单位进行地图炮击、造成士气伤害、惟育夜晚的时间段由于视野受阻而无法进行炮击,如果能击倒其边上的炮手。那么炮台也可以为我方所用。后者的效果是当其在攻击方的同盟阵型中时,能在突击前发动援护射击,削减敌方的士兵数。由于是无



视兵种直接减1的、因此对大体积的兵种格 外有效,不过在受到攻击时,同盟阵型内 的投石器不会发挥功效。

海盗船是本作的新要素,拥有地图炮击和援护炮击两种功能,地图炮击的效果类似于炮台,但是要求玩家手动进行发射,支援炮击则与投石器的功能一致。我方角色也可以进入海盗船,倦此移动到被河流阻隔的地段。由不同的角色担任船长,海盗船的攻击力和命中率也会提升。另外随着游戏的进行,也有机会得到更强力的炮台以此来强化炮击威力。主角伊修特由于是强制出战的,因此无法担任船长,下面列出全部同伴的船长特性和加入条件。

角色名	船长特敦	加入条件
毎歳(ピンカ	地图施出后可移动	BF1 1初始加入
器器 (ルルウ)	地图施士偶尔附带麻痹效果	BF1-1过关后加入
艾丽夏(エリ シヤ)	地鹽炮击命中率+1	BF1 2中途加入
扎扎兰多(サザ ラント)	地图炮击范围+1、射程至高+1	BF2 2中途加入
米涅索塔(ミネノタ)	地国炉ま力+1	BF2-2过关后加入
夢可莫可(ロコモコ)	地鹽館击價尔附帶燃烧效果	BF3-1初始加入
拉茲欠莉(ラスペリー)	在夜间也可以进行地围缩击	BF3-2中途加入
<b>龙歌朵拉(ユクトラ)</b>	地图炮击范围+1	BF4-2A过关后加入
区古(ガング)	地图炮击骨尔附带钝足效果	BF4 2B过美启加入
卡銀島 (カミュル)	地图炮击射程距离+1	BF5-2中途加入
帕梅拉 (パメラ)	地图炮击偶示附帝昏睡效果	BF5-3中途加入
安奴(アンヌ)	地图炮击命中率、炮击力+1	BF5-4-2英后加入
伊塔(イ タ)	地區炮击偶尔附带實霉效果	BF5-5以击倒敌人的方式过美后加入

## 同盟系统

同盟是游戏的核心系统,由于每回合 只能发起1次攻势,想要利用这次攻势给敌 方最大的伤害 就要运用好同盟效果。

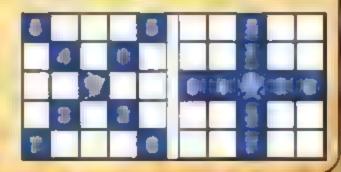
角色的問題阵型分为两种:男性×型,女性+型。当发起攻势的角色周盟阵型内有其他同伴时,便能结成同盟 在首战过后 阵型效果内的同伴会继续对敌人展开攻击。同盟的意义不仅在于一回合能展开数次战斗,更重要的是,当一方同盟内的角色数多于另一方时,人少一方再次出场的角色就会受到"连战减贵"。比如当我方3人的同盟对敌方2人同盟发起攻击,我方第三名角色出场时,敌方再度出场的角色所带的士兵数量会减少,小体积的兵种每次减少1。

"连战减员"是对付BOSS的不正法门。当然,周盟阵型和连战减员在敌方一侧也同样适用,因此攻击过后一定要根据战况适当调整角色间的站位。

在游戏进入BF4-4后,同盟阵型还会得到强化,即"链接展开"。处在同盟阵型

位置上的同伴还能向周围展开1格的有效范围 同样是男 × 型、女+型 不过每次同盟的最大人数为5人。同盟时发动攻击的优先顺序如图所示,可以简单记成"顺时针由攻到外",展开阵型的优先级最低。

在部分关卡中可以在设施中发现德拉克斯医生,如果道具栏中有特定的"爱の"系列道具的话,访问该处的角色就会发生性别转换、同盟阵型在本关内发生变换,过关后自动还原。伊塔是比较特殊的角色,白天为女性、夜晚为男性,因此周盟阵型也会在相应的时间段自动变换。而敌方角色姬拉的同盟阵型则兼具男性和女性两种,效果范围非常大。



## 援护农农市农区市

如果阵型范围内有投石器或海盗船, 发动攻击的一方会先展开援护射击,强制 削减敌方1个士兵。

随后攻击方部队展开突击、突击的威力与己方Tec和敌方的Gen值有关,但有一定的乱数影响。突击时还有一定几率发动

会心攻击,将对方的指挥官直接干掉 发动几率与Lok值有关。一日成功发动会心攻击,敌方士兵会陷入短时间的恐慌状态,不会反击且在之后的战斗中无法使用卡片必杀,如果是我方指挥官被会心攻击于掉,此战甚至无法按一、"键控制战斗。"

被攻击的一方在受到突击后会展开反击,其威力同样与己方Tec和对方的Gen值有关。值得注意的是如果指挥官已被会心一击干掉,士兵将陷入短暂的恐慌状态并

无法进行反击。武器为铳的兵种发动突击 时不会受到反击,但在受到突击时也无法 展开反击。

## 战叫控制

突击和反击过后双 方就将进入白刃战,且 具有一定的控制性。下 面逐一讲解

1参与此次同盟政势的角 色头像:表示了政防以 方的交手顺序

2.本回台所使用的卡片:如果满足占条发功条件。卡片是以正面匠子的。 反之则为覆盖表

3 我方感茶槽、战事中按一会进入和极状态(Appremace),角色的攻防烟里提升2个等级,都分抵神的攻击还会附带属性。但必条槽会不断减少。按一则进入消极状态。Pinen、,角色的攻防烟里下降2级。但必条槽会不断增长。与必条槽积累到100m。并满足条件就能按□键发动力量。操作方式根据必条种类的不同略有量剂。

4 敌方必杀他 具累积方式与我方有时不可。是随台战斗时间的排移不断增加的 其分为3个阶段 1级为普通阶段;2级为 RACA 阶段,此时致方及防电性提升1级,且都分兵种的攻击强制附带属性。3级为 MAX阶段,攻防组性会再升1级 饱失失 附加属性、如果满足条件同年可以发动于 片的丛系数

5. 士兵数量:大水积兵种最大上兵数为4,



小体积热种质大热七兵为18 包括指挥官在内, 第一方的七兵数量降为1战斗宣告结束, 城方被判负, 战后约算制七气会有所加减

6.角色的政防相性和武器种类:当一方的攻击开始附加属性后,武器周周贵效出土;

8 目前影响战局的数值 心如白刀战时为 Aik、突击 反击、使用从条时显示分变成 Can Lee

**强攻击**:战斗中角色司或会使出强攻击 (发动时会有一句语音),城力比平时的 攻击略高。如果玩家在使用出茶的蓄力阶 段城敌万强攻击命中,那么蓄力侵会中 断、山负再次按下□键重新开始蓄力

## 攻防相性

角色间的双防相性首先由武器种类决定, 基本的\_角循环关系为'剑克斧、斧克枪、枪 克剑",其他还有铳、杖、块、镰、琴等武器 种类,具体相性关系可以参看图示。 表示有 利、一表示互角、×表示不利。





战斗中的政防相性还 会有更多的要素影响。比 如地形、必杀槽等等。如 图所示, 具体细分为9个 等级,从左到右由绝对有 利斯斯转向不利。

不少卡片的必杀技带有特殊效果。成 功命中后会令对方进入异常状态、下面是 各异常状态的效果解释。异常状态除了用 恢复卡(リフレッシュメント)的心差效 果可以解除外,数回合后也会自动解除。

書集 ( POISON )

界缚 ( CURSE

昏睡 (SLEEP)

燃烧(BJRN)

麻痹 ( PARALYZE )

特足 (SLOW) 石化 (STONE)

大伤 [ FATAL BURN ]

每四台土气下降、防御力低下

每回合只能移动1步 攻击力低下

无法移动。战斗时不会抵抗

开法路动

■図合見能移動1步

无法移动和拉车

每回合士气下降

准斗中体力推徐渡山



战斗分出胜负后进入战后结算界面、 根据获胜一方的剩余兵士数(大体积每个 兵16%、小体积每个兵8%)、双方能力差 (攻方Atk-守方Gen. 每差1颗星10%)、附 加奖励(指挥官存活40%、发动会心一击 10%、卡片必杀效果等), 算出的数值总和 乘以地形效果, 最后乘上卡片的POW值就 是本次攻击给予敌方的士气伤害。成功发 动卡片心杀可以得到一定的附加奖励,比 如以艾爾裏的连射卡(フューゼレイド) 炒 杀结束战斗可以增加50%。以暗手 ラッディクロー) 的必条结束战斗则增加 40%。卡片必杀效果的附加奖励高低不等。 这里就不一一说明了。成功给予敌方士气 伤害后、卡片的POW值也会有所增加。当 单位的士气降为0便表示被彻底击倒。从此 图上消失。如果我方角色从地图上撤退的 话,会受到"败退惩罚",经验槽会全部 清空,务必要避免这种情况发生。

达成胜利条件后进入过关结算画面, 本关内给敌方造成最多十气伤害的角色会 被封为MVP, 士气最大值将提升300。另 外,如果能在指定回合数以内过关,就能 得到速攻奖励(Quick Clear Bonus,下文简 称QC8): MVP的某项数值会增加一颗小 星。本作与前作不同,每关中MVP提升的



能力项目是随机的 因此可以在过关前利 用S/L大法反复刷取。战斗中掉落但尚没有 被拾取的道具都会在此时统一收取、敌方 如有新卡片的话也将有机会为我方所用。

## 声望影响。

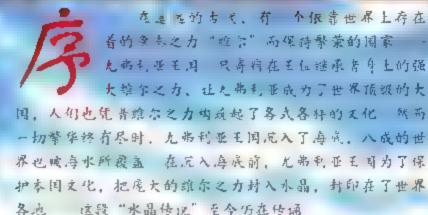
声望(FAME)是本作新引入的概念, 主要影响第4章的路线——声望为正进入A 线、为负进入B线,以及第7章的结局—— 声望为正进入A结局、声望为负进入B结局、满足特定条件才能进入隐藏的C结局 (持有关键道具マンタのマント并在BF7-4 触发事件)。另外,收魔女帕梅拉的关卡 BF5-3要求玩家的声望为负才会出现,收伊塔的8F5-5则要求声望为正。声望受关卡中事件的影响较大,不同的完成方法可能会导致声望向正、负两个方向发展,具体请参看攻略部分。另外,玩家在关卡中的胜负场次也对声望有影响,过关后会统一结算,具体浮动范围为-3~+3。



以下是全部48张卡片的效果介绍和入手方法,有特殊效果的卡片必杀技的成功条件是己方Tec≥敌方Gen。必杀技的使用条件为"拥有强大维尔之力的人方可使用"的遗迹卡片,对于玩家而言其实就是主角伊修特的专用卡。敌方的专用卡片是无法获得的,只要在关卡中遗上过,通关后自动会添加到卡片图鉴中。

ļ	2.8	PHENDIN.	NOV	AND.	****	#400 mm	C.404	<b>发挥发热</b>
ı	117h b	CHEC		転	# 1 <u>5</u> 2	<b>台埠台に大 順力 2年</b>	馬女长明	BF 包括电像器
I	ネクロケート	2300		報		苔鸣協議	京向を明 存使接定	验为专用 矛语获得
ı	メデュ サアイ	500	à	録	盖力型	连续方的物汇化状态	ALT类型符合即可	BF4 4ABVI美加铁体
ı	ポイスンプレス	800	rn	织		物官方附加简章状态	罗闪 能数色符	<b>観方型用 デカ鉄機</b>
I	グラウィティカオス	2 70	9	祥	善力型	明暗黑埃市地数芳酒成仿	ACE类型符合即可	BFS-1A包证实施获得
ł						赛 并附加进党状态 藏		
Ì						力=对方Teck1 能力Gen		
ł	アイテムブレイク	1400	А	31	量力型	礎基础方装备着的遊典	伊修特、劉士泰用	初始获得
I						成功后趋方战斗力概率		
ı	スティ ル	ባበተ	2	H	第四型	龙底放为位务是的调用	<b>等取存料</b>	初始获得
ı	プラッティクロ	600	10	钱	着力型	直接去倒检方指挥官	图击等空内 夜晚耀定	BF等。特定管理
Į	チャリオット	1800	9	16.	医治型	少就方是位替与我方相同。	対土を用	BF4 1世关语获得
ŧ	シルドバリア	24/0	6	Act	再發型	<b>依果封闭内不受任何伤害</b>	ACE类型符合即可	初始获得
Į	フレイム	600	7	包	불가현	再火炎以击给敌方造成伤	ACE类型符合即可	BF%-5男性访问获得
ł						實 共同知常吸收点 坡		
1						力=r1方Teb+1 被方Gen		
I	ブリサ ト	1800	7	16	重力型	用冷气攻击给敌方直或伤害	人無使用的語水圖會本語	BF3-4中副情获得
ı						城市=cl 方Ten+2 基方Gen		
ı	サンダ ポルト	יוֹלְינַ	7	1Æ	基力型	用言告攻击给赖方语成伤	ACF英型符合即可	BF2 2位美元获得
į						寒 井附加阜伊状态 威		
1						力=己方Tec (1 皆方Cien		
ł	11-1/2	200	7	纠	各方型	<b>料理是攻击体效方造成伤害。</b>	ACE 类型符合即可	初始获得
}						真力=含万Ter+2-验方Ger		
I	7 スクウェイク	2200	10	块	震力型	群權時國边的石化单位或	石巨人を用	BF2-1份倒石巨人获得
ł						建筑、碓坏成功率 60%		
1						成力=能質存款力的 2		
I	マイントチェンジ	200	5	Act	基力型	政方单位扳亚 成为我方	与减手兵种同尺寸 同些别	BF2 4位关后获得
ı						裁力 進力侵略ご方下配押		
						<b>数方Ger</b> 五定		
-	レヴァリュ ション	700	0	\$1	蓄力型	<b>备册就方指挥官以外的全</b>	女武神专用 战斗中只剩	BF 2过关后获得
						即致人	指揮官时可用	
I	サンクチュアリ	1500	8	ALL	雪力型	要击倒的过去单位复活。	白天明定	BF3 3/BF4 2A世美病
						数为根据已方Tec而定		長得 1
							The second secon	

AND DESCRIPTION OF THE PARTY NAMED IN	<b>DATE:</b>	MON.	ALT:	Pitt.	<b>企作效果</b>	
, フレンノユメント	*050	4	ALL	多月型	引起你的全就华位国复士气机 女性作为司道ACE时间用	初始获得
					异常状态 或功率100%	
キスオブテス	3000	6	ALL	事力型	放方在7.77時內能力對化 在晚桌定	BFS B货间后获得
フォ チェノ	1800	5	ALL	程金型	电机构间内电话型方式的电话和 ACE英型符合即可	8F5—3坊间后获得
ミラ シュ	1350	3	AL	蓄力型	故我双方他孙交换 颇方 白天根定	初始获得
1			Aut	CT -4 71	金中事例下	Dec 4 5 5 7 7 8
ハンシ ズクライ	2000	В	회	特殊型	弦类时或内配为Aik= ◆ ACE 类型符合图可	
アイヴィウィンブ	1800	5	AL.	る力型	用藝事绘設方處電伤害。 致方外干益机地形制效果	Br 3-6级间后数例
4 . 7.	1000	c		di di liu	应力≠已方Tec+3 政方Gen 更大	ne s e.a. Make controll
サントストム	1900	S	AL	善力型	用沙罗给被方面或伤害。 独方处于沙漠地形对政果	四十5女性的问教师
	-000			35 -1- dia	成为=c*方Tec→I 松方Gen 更大	byn anton F 87.48
マントラップ	1900	5	ALL	蓄力型	<b>料設方所人混冶信息 造成 数万处于粤泊地形制的教</b>	DETTUDENT
F					伤害 単介。己方Tec+4- 更大 維方Gen	
ロックフォル	1300	6	ALL	重力型	用電石绘理方态医标管。 做方处于变野地形对效果	BE2.1000000000000000000000000000000000000
H - 7 7 4 70	20,81	1	MLL	m 1125	并附加托足状态,成为4.0 更大	the average in the state of
					方Tec+2-融方Gen	
1エスカト	1400	4	AL	蓄力を	何望内的简体型别突击或是特作为产量ACE的创用	RE3.7付单点获得 1
					DE MANUEL STATE OF ST	22341142414
オブ ヴィアスト ノ	3800	0	10		双章时间内除力必要情不 婚拉罗用	<b>能方世界、无法获得</b>
					<b>即减少</b>	1
コーマカルマ	2500	7	W	書の位	或就万图多香塘水壶 即物 4.9 用 在玻璃匙	BITS 3中間情長得
ノヤンノメント七日		5	せ		伤害成为祝福使用者状态 無刊歌言性专用	助方學用。无法获得
					发生变化	
インサーティ	1800	B	65		明县战击敌方是成伍赛 网络亚州	松方香油、元庆牧棚
					开政治特殊是状态	
ヴァイス	300	8	ALL	長力型	问题内网体的Link+6会 ACE英型机合即可	BF1-1也关於获得
· タイダルウェイブ	2200	1	ALL	客月整	极万种指挥官以外的单位 拥有很大维尔之力的人力	BF2-4中則情获得
					全部等亡 可使用	4
ウキルカノン	3700	А	ALL	新力数	用地狱会火体财力是求伤 拥有别人维尔之力的人力	BF7-3过美品获得
					育、开则加火伤状态。此 可使用	1
					力+己分Tec+4-能力Gen 1	
<b>クラントスピア</b>	35(0)	4	ALL	富力型	用大地之地给被方面成伤 换有强大维尔之力的人方	
1					育,并令其Gen低下,能力 可使带	<b>欧</b> 柳
					= こうTec +4 取方Gen	
ハーストウイング	3000	7	ALL	富力型	用强烈风暴的联方是成伤 拥有祖大维尔之力的人方	
†					者 并令其命中事故下。可使附	获得 :
# b	4200	5	ALL	多力型	成为=己方Tec+4-放方Gen 特战方的必要明转换为己 拥有别大维尔之力的人力	DES ENGLISHED
,,,,,	#School		ACC	-772	为的力量并降舱 使用后 可使用	De language and and
Tebe					対性な方式を機能は	1
146	2800	7	Asia		消災数方全部単位 調査列大線示之分的人方	放方台用 五连森樓
	A 111111				可使用	1271 (17) 27 127 137 137 137 137 137 137 137 137 137 13
フュ セレイト	800	7	ALL	善力型	地址九级城内省 且有25%的 交到夏辛用	BF1~2中期情获得
					几年高兴杰佛指有官,成为=	
					disTec+2-8 sGen	
オウアレス	1500	9	权	普力型	将挥队企而为 同射器 繁雜专用	BE 1 #开战的获得
					力大堪上課	
タイラント	2200	9	崔	蓄力型	能力大维提升超光法控 译真学時	BF4-4A/B开放的获得
					制。使用局必牽權指年	
					INTEREST NAME OF THE PARTY OF T	
トレットノート	2500	7	推	善力型	射出戶條合致方達或伤害。或 扎扎二多专用	BF2-2中副特获得
1					カ=c 方fec +4-数方Gen	4
セルヴェイション	2400	9	枪	善力型	施松官托士 部下全員費 米涅汞塔卡用	BF2~2过关后获得
					思 成功率 00%	
メデオ	2800	F	8	蓄力型	附疑者的陨石焓改变任意 麥可莫可参用	福 3-1开战能获得
					方造成伤害 威力=己方	
	2002			AL .1. W.1	Ter.+4-被方Gen	THE RESIDENCE
マンンクノルト	2200	6	慧	当力型	何黄金之病的力量让验方 被系女性专用	BF4-3A/B过关与获得
Au web a	2000		48	25 A 20	技能是放化	There was been store
クル ノスイクノヨノ	2200	В	校	香力型	用来进给数方造成数字。 社会员有专用	BF3-2中B開展刊
11 5779	3 00	6	Ŧ		重力=ピカTenk3 数方Gon 医程度方示核与中的性能效果 特體而专用	政方专用 医力获得
			- M		The state of the s	A A A A A A A



在如今这个八成皆为海水的世界、众多海贼展开了冒险,为了寻找传说的水晶而纷纷出航 在这其中,就有一名以无尽财富为目标的海狱少年

# BI/情 功略

## CHAPTER L 始まりの指

## ベジマルの青海と空と君と

主動具东侧斯

任意角色战死,卡片既尽

出击人数, 2 卡片数量 5 QCB回会 6

贈載首長 1プロティモ、2四叶のクローバー

\*\*\*\*\*\*

他是宋京们需要常识的。宋付亲复意到现象是是上前的 是,必须用山水园是一年多的序基常是反一个。相意是在 随温时造员就会等是,另名对天后自然目标。根据一个。 这种会是次出型的主大众险笔人是上的安各是是序渐被 的,如果玩写不定到或和从自一的。是在下午之还是被 与某的语具者还。虽然是各个部分信息,但对于后途是即 此较为不利。是过冬类后得我个片勺了不知 有点是用,作物的 《新亚·各级岭牧学中农的人口。 个点礼起声《人民而降 从书生意义等——专用的少文 名有容易 山山 户的统制《关于华书·安徽州州州南部省南水稻的市在高级存取的下,中华新手中的"政是无格利准的的游",其他让仇敌的主角兴奋不同



## ツンテレの海賊少女

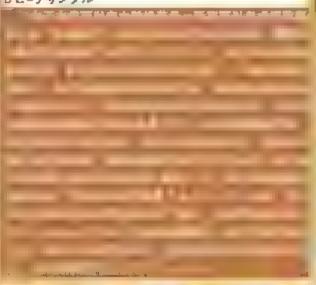
应应告申众、要利。 每至中最必须重船前 任。共而伊"特任靠在库力的】船却被实线出现 的女母贼击死 女奴(アンス)是复尔斯李斯耳 的都长。其目的司薛是1亿的营金 使长船及。 无效可压的但终特代等的战,于特温性们需要包 知人了战用

击倒安奴

任意角色战死,卡片耗尽

出击人数、3 卡片数量 6 QCB回合 12

**地蔵道具・1 カラフル真珠、2 海ゴブリンのミルク、** 3ピーチサンダル



在双位了女的 11 帮助 众人成功击 其了安积 艾田夏 在下他的人产者主 1, 经特许人加入策 惟原職用 以为了 通缉犯 失去了船 大的評修特也只有 **犯绝的理** (



即於外班所以行為被明不中為接不在其例 艾尔曼约州 人代表 循髂种样产物此高语言 全的在各分世上《有一个词》 临基亚之间 玻璃多价强大的军事力支配在目前世界上,成例 领土、不过通缉的理日至今代以下明 溶尿透知 看水桶附滑品出来推尔之力 带领众人进入了车 玉坤殿 出现在价格转面前的。是一个月光色意 的 P 年男子 黑牙 车辆目的首领 布拉克翼原 ソラ ウモア 内在衛養了川修持石大柄大 摆地离与 留下贝介伽斯指征众人

任意角色战死;卡片顿尽

出击人数 4

卡片數量 8 QCB回合 7

牌殿道具: きらきら金貨

最致遭到偷费 但非修特并来受到致命伤 他脑袋虽然敏根的 但回复能力如着其今人吃 不过更令人吃惊得说不少 五来的是在在 胜

·不下的此年代的下述 医的石口医遗嘱里 田其中其一首項京的所物資本在先費



众人正并有有拉克集队的脚步 化面面方 却,故严出。累生的党羽 伊修好决人不多做判 祖 《也理》是我冲人情性不久

金易到途景學和示解

**开室角色战死,卡片新尽** 

出击人触 4 卡片敦莹 7

OCB回合 15

\*海道技 有王神郎のカケラ





## CHAPTER

伊岭特一行被严肃,黑手的军部 但这大军 门档不住"技术出众"的萍嘉、不远遮蔽很快断 植发现。 离开前人须先胜出故单独关押起关的言

**泰斯斯尔、数书第**案

任意角色战死,卡片耗尽

出击人员 3 卡片數量 8 QC8图音 11

**晩花着具 1トラップ、2 錆びた锁** 

的名类技术学学术,但这类是某些多点"连维重量无效"



个 1 抽油 19. 为 了救出艾丽夏的文 · 升降特·行迁 是维指軍人處一 在票号基地的案处。



众人的武束

从车房中载出艾而夏纳父亲 任意角色战死。卡片餐尽

出击人数 4 卡片效量 8 OCB區合 19 **隠藏道具 1目隠しの布、2金のとつくり、3ほころび** たロザノオ

### 本美中華人籍卡片岛美洲帶麻痹效果。

開西自角的電影长海自由得到率度のカギ。此时再走 等门自営を开门書選引引之多(デザーランタ 使用的無长本首入原作率で予介ドシング 200

## 昨日の散は今日の

明开妆食好。人才未赞为业电影辅放人造画 毛脑 也 双百日个加斯再度抽准了前面。伊修特 设于广义任老时手提出的抗战

走倒显示的地

任意角色战死、卡片能尽

出出人數4

卡片数量 11

QC8回合 12

元 具直旋蛇

**作员求创新营诉伊修特北西是宝岩群。唯后传死**者 遊後後。由于北側会得用名程長过来包別 是前面矛系角色指在路口、似乎去是被截断。 表第元原作为证

荣耀海贼团的船员。 正在之里接 。 天夜 来将出航至了也多有 何不了众人了 伊斯 作特部 声不吃延續 身条了回去。 凡胸毒 可有學斯的司言



伊修特到达宝物库

伊修特战死; 卡片耗尽

出击人数 5

卡片數量: 10 QCB回合 14

船戦道長 1金块、2宝の地图、3贤者の石

\* 4. 1. 多的存下目的是为了 且 路基亚皇国的非贵计划 借推 尔之为支配公世界 设计员需要有 充药剂逐的消费 (1459)特手口的 宝句 以及作为"相路罗兹"的蠢 盘。 网络蜂被路基膜子宫通缉的原 因也结下揭晓 城山到自己的弱力 的过角也正式加入支撑再贩用 标 Alan 立多台"老爹"、丹次山在他 白)培养下支持更强\*

## 磨かれる刃・幼がれる

本章进入自由模式 玩 家可以启主选择关卡,真由关 卡的乔启关系如图所示。通过 任體5个自由关卡后强制进入 BF3 8。不同的关卡维度不 周,其中可以触发的事件对海贼 团的"声望(FAME)"影响也 新加斯斯 医连续性性抗原性性 的路线以及最终结局 玩家们一 定要慎重选择。另外,本章中也 医闭孔 医甲状形成

BF3 1勃多数支生女

BF3 5 古代ユ フォリアの造

BF3 5 物からけの気

能源使耳魔姿的节城少春的 那分人。 法师在各 也都是酸色好争夺的人手。而在工座高 上视者: 北非之下魔法的少女 在家本店贩 升的的只靠革宙 印修特等人见到了智有法 面 之簿的特可剪可 而地正被 都不明身子的人自 赶 众人自然不会见无不改

**志例袭击势可莫可的等人** 

伊修特或萝可莫可战死,卡片既尽

出市人数 5 卡片数量 8 QCB回台 6

**贮蔵道具 19イヤキ、2ゴールティスピア**[用金块検 取り、3.シスタ-の花束(声望为正り、4 卡片マントラ ップ(声更为正)、5 鱼锅(访问2次)、6 ローブ



**連集度: 含有** 

采报车辆升登上了一座不起眼的小鳥。 因 为主果实出的维尔之力非常求厚 其至影响到了 强厚的利率 在源今才厚的喜溶矿。背后有一时 翅膀 等与奇斗服装的少女从天而降 扭拉贝莉 (ラス・) 自動来自首教之母 教属予恋魔 前死人会理部罪人科、主要以协助也走罪将伊修 持一行老師

伊修特战死。十片色表 \_\_\_\_

卡片效量 B JCB包含 隐藏道典 1 ホロ布、2 オ ガーウム

102

| 丁田本 | "シスターの花泉" 在原子-3年原子-1会依次変化点 "し知れた花浪" 親 "結次九花原

荣耀寺既习在车上支中遭到了众多与盗船 的句图。人童少女求し ノイモ 幸納存み 人矛烟 数百年前。希腊艾的人鱼女主妇给了路 基亚区国的木蜡石、两国用的战争进待稳定令。 曾经的"弱水都市"无序看高短的"木和建筑物 的残骸,如今飞破世人那与"腐存都市 飞是事事 但自己的故乡受到偏华至是让非七大

### 古例非比

任章角色战死,卡片靶尽

卡片數量 8 出古人競 4 QCB回合 12 防壓可针 ホタテの王祥 白天访问,珍色の色拓 被 幾用曲拓換取1、2トゲトゲトラフグ、3スウィートベ J-、4 カラフル真珠の腕蛇 (用カラフル真珠換収)、 5 漂流日记



在上风的世界 二有许各种各目的 成分 149 は! 本/ 为外人所无去理解 力豪水海域司在 為 特举无奇明,广致100百, 私 农村的大艺力 了中庭如将到来的车 嘴 王发把一位少女 做學品献於大车



中上先意义的仪式 任詹角色战死、卡片就尽

出击人数、5 卡片数量 B OC8回合 8

鳴樹道具、1パナナンの実、2 ベロベロキャンディ、3 虫カゴ 、用トラップ挽取り、4 卡片ロックフォ ル、5シ ラカンスの 母、6オ ガプレ ト 田オ ガニウム検取



由下谷庄的肚子又跳了。无去期间水晶的方 位、荣讯专线司的计、十个保存在左非时任清楚 碎片的鸟屿 热石业发的对应正在受到黑于底员 的红土

### 政北条件

获得宝物军内的宝轴 伊修特战死;卡片辖区

出击人数 5 卡片数量 8

QCB回台 10

**陰蔵追具 1 ダウシングロフた、2 卡片フレイム【男性** あ何 。 卡片サントストーム (女性访问 )。3 シルバーハ ノジ、4きれいな指幹、5薄汚れたペンダント、6レース のハンカチ、7 船乗りのオキテ1巻

· 关有两种完成方法,他果在一种便无理左走鱼的 · 直接向下到这层积位置,全部西西海东里会进至大量的

有差。有BOSS变是时更该是他更被差显为"但长在更多 批析》的基备。不过这种行业会导致声量值下降30

作一种是真近家人的话两样会能发展情。近年期的《 即主人全中在东之为且民种联查、由了还适当经营以免 **利西攻外,油影上政务者的证具也不要定了抽电。用这**者 苏轼过来的延月至安堵至河。严系国为的是古墨泽自未 政事访问的证。您可以要介16点声



在非上航行的 序支非常巨大 至時 新新不足的爱理存战 用只手靠你 在江府 鸡吃尽是长橘的 島 1. 据说编成并大量 的财主 不料年件众 人的却是张牙舞爪的 教界



寻找木桶中瓦牌的财宝

伊修特或艾丽夏战死;卡片美尽

出击人数: 6 卡片数量 10 OCB 画台 12 隐藏道具 「マーメイトフィン(女性访问)、2船乗り のオキテ2巻、3ミスティ-コ-ト、4 船業りのオキテ3 巻、5 クリスタル、6 海神のサンダル、7 ワープシュー ズ、8.卡片アイヴィウィップ

**发学的前点基果市。商品港灣力基族前进舞卡片的**首 **紫秋得道具,还可以今西亚梅乔托点。宫勤至东帝的意**能 5歲发到悟。她倒匿开的舞时用露出着3只需要。此

地温度: 卡卡卡

存号书标的 ] 注是收集发之物。因此其书" 套套精硬着宝藏。当荣耀海贼团靠岸时、岛上的 海哥布林正在受到了护马泽生为平衡的组织 海元大 的图文

解教育哥布林

伊姆特或艾丽夏战死、卡片耗尽

出击人数 5 卡片数量 8 OCB回合 12

吟哉回具 リウミヘヒ 2タマコのカラ 3モウモヴの家

方能卡片為茶使有提供ACE的角色才能使用。 国**监的第一章一章要用**要力角色迅燃料 :神ACE時中中華天治发展功能「A」斯坦思的能 三的异言害怕此于以三片气度者。沙哥更有重比苦苦

**斯爾馬,不管其中片等部力只有4倍。眼极是进程在**国际 设置董董可以董宗寺后前等等有林元章 (A. 多北) 张盖可赵用本天中宣人去上的"亚のロケット" ·斯。国家原养有卡片第一次方—





五超差 4的月馬特手了爾夏東提却有特殊的 含义,因为这里是绝初次上阵的地方,与时的大 人正是黑牙的布拉克集阿

内位黑牙的猛攻

扎扎"多战死,卡片耗尽

出击人数 2

卡片数量 5 QCB回合 6

於霸道县 无

关的差异是发而更的回忆。出些的声名为色图》 <del>1900年</del>群共共全多数于企人的包藏器样。所以用题组基 9團在北岸景。施金姓后就人的大寨队。 中国更不会受到巨古的特性自己的多洲原

在認及大雨中 荣诺车钱团登上了一座小 B. 居嘉并浙州城受到了水漏散发的维尔之力 然而由于众人秀科的是 这里干机是坚守的根据 ··· 布拉克莫阿早已布 F重重理仗

主意罢牙

**伊修特或扎扎兰多战死**:卡片疑尽

出击人晚: 6 二十片效量: 14 院蔵道具・1 ロストマテリアル(電楽备宝の地图)。 2 瞬即りの头巾(用きらきら金貨換取)、3 鋼の炮台 (白天坊何) ミラ シュコ ト (在晩坊何)、4北海峡 の毛皮、5海賊のカハン

随 存布 工匠装阿的 脊髓、雾叶组四吨,比三班瓦解 随后护修将人布拉克茨阿的工户等到了重要的支援 存落 彻水气卡是当些年品的创新 而正由如交说出委托人的名 守时却有到了组出,这处负责专口的少年长烟转与伊顿 特。而《所用的是大九》,陈瑭解开水品之为的造丝还有其立人。随后礼。只多观识的真相令人发惊 那位少年阿得雷 "少工。不,还路基在曾国的死任之帝 还是但修转的双胞胎并持!



### 风は出会い大地は战力 CHAPT

### 皇国の旗印

集件10.对用资金的基金的目息 电石车 在 F (1) 的水口化小 1 多物斑的 及鸡鹿 马 下菜植 1 贼 引奶树 5 脏时, 店面 上州美了巨大的 舰名 第二银钙有的皮溶蛋在中国的源如 领人 圣酸奶白 甲国底强气枪和精 的骑士引着

未很島国军的海拉将军

伊修特或礼礼兰多战死,卡片既尽

卡片衛量 8 QCB回合 16

東国ブルーグ、2億トセウ、3ピンに入った手部



(三行文 米如准職升上收」路基准之目前 军的飞器 封闭。前任意《的肮路 而在伊修特所 。程的"反中之五"上,手持大型火器的层仓借 七永幸社 エグ・ラン在此等編多問



击倒光歌朵拉

伊修特战死,卡片耗尽

出击人数 5

卡片数量 8 QCB巨合 8

隐蔵道具 1 流星の炮台 (用詞の炮台検取)、2 风神の 道のカケラ



人 与股中之绝与情的力引了引放站 长师 海贼司三律了 火油飞炬 的歌性 然而在于日, 可可能付好、船、锯各各的食物已几乎状况 伊 维特关系 欢乐,也以酚以解之? 不好更何知气, 1 1 10 FO) & A

東北表得 —

出选人数 3 卡片数量 6 QCB回合: 2

順権道具 大地の枪のカケラ



## 风の吹き抜ける道

在手弹都会被吹落的强风户 英帽与帆引擎 开了与无数是担用的社会 并一同游人了《之诗 亚 风神之也 艾丽夏实性看到但容容的偷食 紫皮男子阿玫 ( ") 4 ) 随后分词 抗器人一 般的假存存被仍称作 容容Mx 27 含含氮磺 叫做"未完成的原型"、工列底是怎么回事?

**当退送之** - 人组

**司修特或繁麗战死,卡片耗尽** 

出击人数 5 卡片数量 10 OCB回合 12

絶蔵道具: 1 虚しのハーブ、2 ■■■■■ | 用ロスト

マテリアル+受者の石換取)



1 公意、"在山外岭"大风如绿乡山水坑。 在分子人并非参上的人口时。 个与森林中国中 似的玩响人和尚艾莉更发起了之去。随后出现的 4 《英國多國司展开攻击

並長 文字 1 世紀之 人道

伊修特或舞震战死。卡片餐尽

出击人数 5 卡片数量 10 QCB回合 12

陰楽道具 1 店水品、2 自動物産輸出(用ロストマテ)

アル+等表の石検取)



## 海风は財産教

医放大性医疗运用分配 及处于作品经统数 人拿在了手中 雷四雷吉着目的女司长 Œ. トレイン エハ外表看し去養弱不堪的女 与网在港口租主方可莫可的就是他 而他更 是推身的人类的革馬改造成售人的罪事,拼首!

主信托香西

伊修特或除富战死,卡片转尽

出击人数 5 卡片数量 12 OCS回台 18

隐藏道具。无

身方以北的等系被北局两用結合水台 成,兽人 从两在保和世界山本泉就存在海兽人 知知 草蠢就是到了手兵 村草品做出如此残酷 的事、众人商从不会转易欢过她。随即驾船追了

# 绿风は时に冷

我《年刊了》收与店店MK 2、工艺之意迹 内的 医二凡性夺走 对了他们并还仍是片需要了 我大量的加拿 拉洛西州不将有这样能力。但她 口中都向"色之色,为惟有古牛龙都利亚的丰高 女是他们 此名非了中经特色相机

击倒杆营商

伊修特波带高战死,卡片耗尽

出击人姓 5 卡片数量: 12 OCB回台 24

時報通典・元

# 真实は白波の如

本章再次 **建**原制设置 (1) 1 式, 完成任意5 关后强制进入 BES 图L fritaging BF5-9。以下是 自由关卡的开启 关系图。根据玩 线、BF5-1会略 

大小大東山

BFS 自憲統モノとしえば由申順(意味あた4年)

BF5 E 反気を取りす代

BFS B ゴ ストアイラント

差例关末党进行 意识关

BFS-4 夏のバカンス・水香杯り・

BFS \* 反皇国の原印

BF5 2 金发の美 7 年収る

■ (BF5.5さすらこの吟遊詩人 声望为正出現)

虚虚从天而降 与户门特相基内社过半了数 月的附先,主角已经从一个骄狷无名的小海领或 长成为出色的海上男儿 开间强大的路基亚皇国 发起了挑战 正当伊修特故舞司拜之衙。 馬的声音从远处传来

击迫员车伽斯海强团 伊修特战死、卡片晓尽

出击人数 5 卡片数量 7

QCB回合 10

受転直具 大地の枪のカケラ





# 思いがけぬ再

### 地点・カンニスタ高

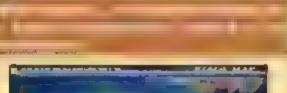
有了夺回卡片 众人写使着表切号前追此者 中保特起机整理了 下进机的思味 自己学 我成为直焊想 少女存在从天面除外帮助自己手 找水咖 加入蒙尔马斯 自与强大的路基亚主国际 机 星周的现在分布是自己的双生活所 事件的 展开化和梦色 股准以被摸 织而更不可引以的 早, 瓦夫的贝尔伽斯竟又出现在了自己而可

**主身尺尔伽斯康城团** 

任意角色战死:卡片领尽

出击人数 5 卡片数量 7 QCB回台 0

曖縮道具: 1 流量の始台【用網の炮台模取】、2 风神の 道のカケラ





王当英作海城州家连北各西街。 冷巷里是启的 非队出现 対土于豫鲁、为 、 最非不是。 个新热 不过满胞内血的力气经装料将上目前一点 以长 此附正士与高品地的存職 罪炎起訴我

**基利条件** - 表很长缓急

伊修特战死,卡片耗尽

卡片數量 8 OCB回合 18

隐藏道具 | 海蛇のランサ 、用オタテの王祥换取1、 2.贝克の胸あて〔用きれいな贝克换取〕。3 高級うに、 4 きれいな贝売、5 海賊勋章(男性访问) 大路ビキー (女性坊间)、6.幸运のタリスマン(用カゴの中の白い 蝶换取。



任搜索水清的金甲 我痛受到,干什 司 《介八为泉之与远走的男人身上散发养领犬 的水学之为 证据目书自然不会经过支令机会 不过分人复有气气的是、的二至有 个奇怪的魔

把选款碎片交给帕梅拉

伊修特或拉兹贝勒战死,卡片艉尽

卡片數量 日 出击人数 5

QCB回合 18

≌端道具 1 エレメント.2 北海峡のコ−ト 4 用北海線 の毛皮交換 1.3 世界树の枯れ枝(第一阶段访问) 電路 初の叶(第三阶段访问)、4 卡片フォーチュン(第三阶 段坊向1、5ダークマター





# 夏のジカンスリ水着祭り!

### 地点: コンツェック海岸 神暴度: 🛪



### 直接条件

**使料流宝的** 

任意角色战死。卡片顿尽

出击人数 4 卡片校量 10 OCB回答 14

晩報道具: 1 画美海峡の人形、2 ダ-クセイバー(用ダークマタ-狭取)、3.プランクサンダル、4 麦わら瘊子、5 海底の薔薇、6 黒ネコの耳怖り、7 スタ-ダスト





### 地点: コンテエル地域 準幕度: 大大

世间的男授在, 所作都梦想成为超级英雄 听到呼救声致存不顺身地中立上 熙钟飒爽英姿 今吧, 同悖惨不见 性而随着年龄的增长 男社会 变得理性甚至今英 无观水散而只施跟前的主 藏 面对他人的未助 大海飞的线型男儿供餐睛 会怎样呢? 執出伊高 伊修等成党: 卡片縣尽 出击人数 4 卡片数量 6 QCB回合: 10 線頼追兵 1 済金のモノクル 用高級うに換取1、2 幻 想致難の手環、3.フェルマータベル(第一阶段访问)器

層のシッポ 第二動段访问 、4 ココリの変



# 関海を照らす光

### ||注意: 政権都市シャンティエ | 準異変: ★★★★

人 电 10 0. 被与 等键是 皮磨甲吸作为而水 都市的水下场市、在战争的程效和方典下。凡经 复数了 有周与 作礼布里得助录耀海城图的力量差势将基在定则。借此交经上特特教员等的战争 地名人西班的女王 古泽族 少世。而 对海城园的交通、却识出了大军 原表室国军方面已作工水路 只要用页菱锑海城图航与布提定方面停战

荣耀导与敌人接触 伊修特战死 卡片耗尽

出出人数 5 未片数量 9 OCB回合: 16 隐藏道具 1 深海の雪 素装备ダウジングロッド)。 2 発荷の相、3 ウィルの結晶、4 アクエリアス





# 反皇国の旗印

相太半多, 这经 都市由于路基亚皇籍 的苛致而拟起了反磷。 但终日处在战火的光》 下 令首信節下游言 城市也目前前司 几近 环炎 蒙日海贼有作品 走岗板军 还都市 个 太月 而市长却希望伊



经特施邮采来生长在深山中的药草

## 敗北東作

将能索非影响人民以战争中解救出来 伊修特战死,卡片既尽

出击人数 5 総献道具 分柄石のブローチ、用タイヤキ換取1、 2 千からびたトカゲ、3 火龙の城のカケラ、4 トクロ 石、5 太阳のオープ(用エレメント+魔水島換収)、6ト 派手なターハン(男性访问) 異様のヴェール(女性访 向,、7思枪シルヴィア(声望为正)産枪プラシェント 海朝为仇)、8カレーライス、9 朽ち果てた剣

本关有两种完成方法。金融资源的输土成金额的额

·升30点声量,宝宝的维罗有不少量参复。至了《行事》

**唐祖对他修。郑君仅有统一会元等小是也可以是开沙漠的 展制。落层快速冲入避蒸方部男士养育的雪。则或食量**\* 量力角色配比"基础和更无意"的表音。张是从高端。 只要成功打完一个缺口,最后就会不准自我方面的!



充满来知的大趣上与会发生 卷不可思义 的事情, 对于船只离奇尖踏事件, 有的人胆故。 惊、有的人则喘之以鼻 当荣禄与赋国功争差遇 这种境异事件的。又会是何种表情呢。

## **建龙条件**

上恶灵成佛

伊修铸战死 卡片靴尽

出击人数 4 卡片效量 7 OCB回合 18 急義道具 1 卡片キスオプァス、2 禁虧の果実、声望为 正し毎しの果実(声望为负

**《上面。其天神是多、雪田为全那是思灵,所以尽皆害怕**至 異性。副中有戈爾朱拉亚安越世界音樂出來吧!惟景卡的。 " 宣有的语音無數人虽然能过失。但声度的 下表现点。如果有管道具、要器后进与还全部入室二阶段 万世旧是表演革命革命部队。各进他们与可以得到



芝生与铁司一路自己为之香雨 10山众人以下 走上 被与以著两做个"粉",如本的不由了气个 不意之界 罗月广秋出恩 片水北高两烷基助他。 法特象之目的 順人 事书上罗马的复音不住是 九者方才 特金类贩后的产物而已……

## 洲条件

送罗冈族回黄泉之国

伊修特或拉兹贝勒战死 卡片耗尽

出击人塾:5 卡片数量: 10 OCB回合 20

地磁道具 1 海城王の人形(第二阶段)、2 ラカンの秘 药(用ン−ラカンス骨+ウミヘビ換取)、3 カチュ−シャ ( 安装备和职)

本类的老人是害怕神圣世份的严禁。 营运长 🛭 <sup>3</sup> 其可以大量神虚。不量由于每天差多,且有大量的 領益主。一定要定上開催了程方的要率原定。面方的是 - 可以用 "計の贝索" 並要除根。企業以及者再沿之间的

f.接起使告日的经对平受到如此要选。决定用参考正正的

方大量分单位Tec要不管。护着卡和曼法重使符号而对意力



# ああ。真実は突然に

在把罗闻和奥尔伽斯 初外是一种农品。荣耀存 就用终于追上了区 均的 始作明书 一种香酒。而 他即经现过的"杏叶光热 利亚的来商"。指的正是 伊萨特与洛基亚宁调现任 中心







## 10利金

打开水 \*

伊修特或萍嘉战死; 卡片能尽

出土人数 5 卡片数量 10 QCB回合 24 総裁道具(第一阶段 1まやかしの笛、声望为正 /ラッキ ブル・ム(声望为负)、2ガトリングガン(声望 为正) エレガントスピア 声望为负)、3.ゴ レムス ツ、4マジカルソト 用ウィルの結晶+朽ちた剑秧取) 総裁道具(第一阶段) 1ゴ ルトバッシ、2 提高級マ タタビ(用ピンの中の海トゼウ秧取)、3 黄金铣、声 望为正) 梦见の帽子(画望为负)、4 モ・ニングドレス (白天访问) イブニングトレス、布映访问



起著两研究所介本的出发者 是为了做出能治有机的方法符。在各个定股序处服务的孩子记得什么了故意 露远感觉皮色现在脚断的并上抚着两。咨询各与机械们外分不是整个大选择这例的 随脑一种种和的并分穿线现身。当你并入水站写手至是船根在空洞 这种名叫"岂可致塔。正"夕"的女子是校中间联合"发尔玛高联合同的"我,同的也是艾莉曼的母亲

# CHAPTER 6 运命の赤い导火线





**施利条件** 

击倒告泽露

任意作

任意角色战死,卡片耗尽



# 科学者运动文名の东毛尔



了一个正在选行者严魔书配的研究》 报礼出现 化改造人本格让其修排起处了事机械化的有尔斯 加 人类可器稀书器合为一本 工 幼蜂是那 全进手了放住的研究员 阿政斯内 检明了战 之理 每种物体上的维尔之为是无为通过人为设 类的,但例以即到因为大的知识做明了 如果得 退设户、薪金的模大维尔转化为能量,选择做出 破坏性极端的针器 "早期尼亚 等可算可 所 有已带化出什么器 计是麻麻的套器"

### **集制条件** 李倒順歌和震震M≥ 2

BOOK BUILDING BOOK

出告人数 5 卡片数量 8 OC8回合 16 除載道具 1 贈の邪滅のカケラ、2 フォーミュラー [用漂流日记検取]、3 鉄の足枷

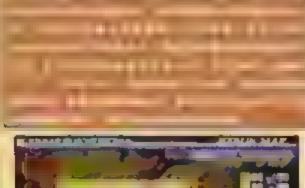


解引与后信Mil. 2在保障中发入期限、详知自己身子真相的应言来说清洁有些纸客。但很缺在问 作门的致赋下操作了标准。然而荣耀海贼有方才经 直等战产基路基亚军国的骑士团。联合国方面的部 及关键即杀到。阿女的战争安给自由该堪都。知题 胡、魏坚结所有的地推都是为了和平

助利条件 元化条件 主例图丽埃塔

伊修铸或扎扎兰多战死, 卡片既尽

出击人数 5 卡片数量 8 QCB回合 14 総確通具 1 海岬の剣 (用クリスタル+海底の薔薇検取)、2 盆ブリン(扎扎兰多以外的角色访问)







主是尽所收现的。 化铁香酸钡的城市为产的现一对并冷聚亚克国的产物查别和全部的高格 方 一十一 一 而主人现在于知道礼机立多常先 更知经过名国的论案 一黑牙 的超生 特鲁根 与李兰文的托著与的森特里多正是为何外表线期的条约 等得无比强大的力量让世界尽管延服。 从而中时战争 等氨酸蜂和牛 使是加制断需像。 我们先妈到亚环则的目的 人不过点所用的手段 买在是无去让人以同



東北景都

**治與伽利歐當德** 

伊修特、艾丽夏或扎扎兰多战死,卡片耗尽

出击人数 5 卡片数量 8 QC6恒会 20 隐藏道具 クロリア炮台 6枚砕片 ) エクスカナバー (5 枚碎片 1 グロリアパイレーツ (4枚碎片 ) 守护精巣のり ンク(3枚砕片) ハイパート Jル(1 2枚砕片)

同年9月日出却今一人走上了不同的! 手拔刀相向 相三斯希 所谓命本 并意是 # 里皮生了如齿呢

击到伽利欧雷德

伊修特或扎扎兰多战死; 卡片耗尽

卡片效量 8 QCB回合 16 出击人姓 5 隐藏道具 1ミネラルリ-フ、2マンタのマント 用マ ンタの鱼循線取り



利用するものされるも

禁止收益 一边东南南 在不断加出手 妈 雅户 他所以出知如如文生二次是 图为头鱼 物性的直本和干个直来和干却又言好少妈性 在临尾前他终于重点 自己不言之物经等的一直 病巴 医少死前有受人和女 . 专任在身内 合非 恐利, 久色的车稿修 智相技塔 一月股高降 1.扎片多 二人都可让新世界和上、粉性 奶

众人员成胜了书 明何大概分於灰生了 31 中的表动。 唐州通知 强大的预尔之力, 城村 中的方印之那利亚王与 在地位上对于从石物的 砂脂多性及有有利自己 ALEIA的 E. 加起 在了人之上的相当之一是一个文化的



于 产以来说?你为是人偶的問係事, 皮面利 用广泛的形成 在在死下们后、阿珍有自备自己 分主电码利亚的工机

# 古代ユーフォリア

水下海賊用於在台門大省 不大了海水至之 国的王幼 阿特雷尼日打斗贯切七卷并亚计划 生明并不像 章輕那样以為十四经大的力音支中世 界。他所追引的只不过是自己的幸福 "尤高礼 TE 0,另一层希思 正是"幸福吗

伊修特战死,卡片既尽

出击人数 6 卡片数量 6 OCB回会 6 隐藏道具 无

存かび上かる真質

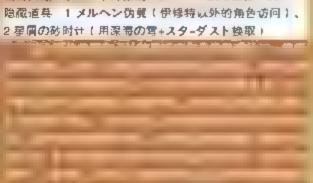
虽然击败。 向序者。但 随后赶到的两个 呈月晚上队 景 梅担妮 血影病将和 专特等人引用的围起鞋





击倒皇国军、追赶阿豫雷 伊修特战死,卡片耗尽

卡片数量 9 QCB回合 20



火炬再火发生。并以 ,,劝 随为老年, 松市 从每户旅级自然。 毛形和亚巴亚及功灵名 百容字 机烷酸或为异构成准、价从可谓言的学说 多品处 世将今是的道法中与水中民办、不,缺少缺之中的 他尚没有这形无奈几些 众人还有时作

1. 例辛用化亚、让靠着 5.原

伊修特战死。卡片餐屋

卡片晚里:5 QCB国合 6 出山人姓 5

晚戲道具。无



森帽 序颐 目的士 气大振。众人王 往各性转追击 - 恒 10 发的神秘 人物出现在升修 特面前 方征名



叫"避拉(片 7)" 的人物自称知《无局利亚的 ·切 实际上在古代王国骏民的屠争 磁粒为了 让故乡得以复名想尽了一切办法 将气扁利亚剂 中、制作出遗迹专片和森森的正是此人!

击倒姬拉

伊陽特股死 卡片耗尽

卡片效量 10 出击人赦 6

QCB回合 18

吟報道具 海の记忆 用益ブリン検取

在此下了特业和 古代了海电流的,然面也 株子树硷 世界上存在养各种各样的现象。无构 引起有过把部分榜 为外下部将并自义的专者所 我与世民心的难言之为是有限的。随其成分 的意识独写。乞称《亚王周也是向不》 避难和 建打印的尤弗多亚一同乙酚 等待着世界上审别 充满股票的那一天的扩展 姬指微州的遗迹之事 可以吸收但用的维尔 开提供的争形尼亚作为能 产 生历成为电影上亚山动为潜 经允许利收的 夏者五可以依靠 下歌 。即分别存户修特和院 复写产户的胸把主印之间 台大龙船利亚王国的 医双复数了决处的舞台 持一知的的人是血豚用 至在, 亲不的

HOLE ..... **東北東**伊

1.例如假露

伊维特战死。卡片蔡厚

卡片教圖 6 出击人数 6

隐避差异 无

医对创物 医止气 多套奇 电碳水 台。【天》如 裂靶 5基产的确可以中上无部利亚 4号,但阿修 高华市是路盖尼宁国的皇帝 《在土私中非有极 高刻人"一只说身子 美国涌出内残余的部队 劳工禁犯 将花战 正在排行特抗原的压绳。 用终霜已经得至目插入了?应一颗大的维尔为力 正不安涌世

敗北条件

走到阿修雪

伊修特战死,卡片既尽

出击人数. 6

卡片鼓量 8

QCB回合 无

**杂藏道县** 无

\_\_\_\_\_

万极 上追求所谓未福的問戶者是否超错了 在临死前也似乎找到了否案 在北海定計司 飞机尤指列亚 同心人海水。 是有了许多专片 朝才与真正的大特 伊多特部 争非尼亚的方 笔科用水將訓納入了飞煙、在企路市及尽管安装 无成的。年格尼亚启动 等目的尤指列亚飞出 成为历史。在 年的时间已生成也儿 街用电子 2了和平 10体特局开了装钱的缺了。与军点 延重新性肌 语写序版制 计知的确定

随我们"由日、战气 也不多的 毛也吗」了 化卡特 医现众人放下表示的 医二三音 把准 开了容易、这气射火化于维持设备水的变动 例 我做者很难就受死。二起乱夺取了好之事和既作 雷的大剑、下水野是似难名之为。妄至今七两和 他物於可力

SIA B

击例伽利配合法

**党党委**书

西侧洲洲洲 图图多战死,卡片较厚

卡片教育 B 8 競人击出

OCB医会 无

贮藏遺典 无

根地取得名而和歐高於身上的在了之力更為感 走 此意遇用日禄与荣报与既司司司! 此北日 多任命艾丽夏为继任船长、目尼贝存不清身地拉开 军相联人)大海 在大块战驾来后的四个月内。 世界各此陷入了一片混乱 但在一年用以手趋向和 平 伊修特尚开,荣祥与贼司。与军嘉和泰众两战 超號 向哥自己的目标 大多盛前进

## 根の双剑は钝の煌め

图"高的维尔之内各世乃有一息向存、在他 的生命之类散物或的之刻。兄弟两人展开了人生 以来的对方付方 然而当何严重逝去后。一股强 大的力量消入了但经济的身本。双于只有竞合而 分一、付车桶拍有抽头的同席看无值强大的意识 占据下语名的身本 开茶。同众人 步步逼近!

**主倒干族的末裔** 

扎扎羊多战死,卡片耗尽

出面人数 6

卡片数量 8 OC8回合 无

隐敬道县 无

在著红春晚月两件同的春秋下。严修新得以 复作 结果亚巴国和艾尔特鲁托合司。两个大国 倒物疫民的燃尿路司造成了巨大的影响。而古代 也而引是也主都是人多权。但此争并不会如此简 中旬於東 但然時提出了自己的二應 "向降临 在我的作人。是一次我想让他心爱到车辆,我走

一年龄。初末充郡利亚王周诞生,首任国王 自然是印修特 战而运和在开阔大井的当日把公 **各些传表临了《初心》,三多。自己则找到昔日的** 

· 进一个人人并且称首門的幸福国家!

任章结局通关后。游戏会追加HAHD模式,OPT ON点 置中劉可以开启更加快速的战斗模式ハトルブ-スト 标題業 单下出现EXTRA CONTENTS,其中包括了剧本资析、角色 图鉴、卡片图象、遗具图卷、音乐鉴赏以及,摄剧欣赏6个样 日,尽情需要在流程中获得组织的道具才能开启

只要玩家完成了全部路线和结局,就可以开启除道具图鉴 外的大部分内容。角色图鉴中的NPC画像容易透漏。玩家需要 现极访问每一张地图的全部设施。剧本常析中还包括了5名女 性角色的游泳剧情,全部都要在BF5-4中看过一次才行。而首 乐鉴赏中则还需故意Game Over一次才能升启到100°。状态 广播剧的开启与玩家通关对队伍中的角色有关。只要非生线关 卡中的角色没有错过,A、8两种结局通关后就能达成100%。 卡片的取得方法在系统部分已经介绍过、而全部262种道具的 转得方法将在下轴的研究中心为各位玩家拳上



前果是同途(《原稿集目)《日耳哀。三定可以喻受刑本作在拥花定面的原心。 肺作中神神不 3人住民的開設缺陷在本作學醫療到7.例整。個得出制作人非常重視玩家们的影響。但是本作 在基地方面的新主要在大少。因以他是《有小道》。但是进化了。有些配系统让部分关注的打 第自由70分分。全体最低被测量从后方发动来要的基本让人限度不良。不过性则变更多统能图

本自由70不少。全体素能接到部以后方发海突袭的能求让人原证不良。不过性制变更多线似目得有整药能可以相比超简件的经典制本——发布基础的需者之类。本件的解情实在是之些可能、得色形象也不够详明。三个结构只是细节让有少许不同"缺乏诚宜。他 何是》这种系统是大、要求的核心构造法、电线阻加入主要度的方式能引新原家的证、量质只会需要再准不讨好。



### **班斗中**。

+ 14 往 。	切换操作模式
十字键 ・	发动DVL
+字曾-	否序使用道具提及
滑杆	跑动 、+滑杆为自任
	移迹 脉唱谱术中方
	移动光标,切换目标
	T' 92

	12.
é	្នាត្រូវ ព្រឹក្សភិ
8	青叶+B为市校发动
×	打开某与
γ	防御
	1.4特研节自由移动
А	切除目标对象
TART	<b>美</b> 5.位

# 菜单解说

在大地區、城镇与建宫中,接下X键款能打开游戏菜单。在主菜单界面中可以确认角色的HP。TP以及等级等等状态。另外也可以改变参加战斗的角色以及排列顺序。接下来就详细介绍下各个难项的作用。

## ボ・技

在移动中可以使用回复术。另外在战斗中 玩家控制的角色只能使用金录在快捷指令上的术 技、因此最好事先好好设置。3DS版在原PS2版的 基础上型别了基础师,在米速度是严权建下为确 可以进行触模屏快提键的登录。如果在此登录了 其他角色的术技,就等同于在战斗中让该角色使 角此术技。

## 

为色度以最过消耗 PP 使用求技 大家上近面 高的战士高角色的特得效。而运而高的法师系包 色多体得术。以下将详细介绍两省的特征。 使取 挑的传点是输入组令后立刻就能使出。接照 种类来方的组。被高以分为特徵与真义而转。带

時與來秀的婚。被買以分为特徵与異义同样。 被的特点是成为中等。將與TUU下面與义的特別 是成为例。但將終了DAI 所以其相繼情認地揮使 用於被心相是可以對行這網絡。雖常章者之爲明 外與治療等以用來取消傳統,但是取消在特接系 能出的異义具有子例如外的伤害。在此中學。以 技迹網对教人进行政治的情。可以使某人的宣析 可以使某人的宣析 成为有限不降。但決定的是重长的政治时间。 此也行允许的情况下直接根據行應挑

200 不与技能不同之类在学输火操令后定得加 使味福时间。有这是时间中味噌有如果更到来做 就会被中鲜味噌。但此故是不的角色要这定保护 味填在。另外途中都要自行中新味噌的用。被下 分離就可以了。味噌浸水的可以用新杆块定具排 中途可以多次改变。

## 装备

这里可以改变角色的装备。将光标对准装备按下START键,还能查看该装备的具体数值。注意有些装备上购有属性,好好利用可以让战斗的难度降低不少,具体情况请参照后面的属性说明部分。

## アイナム

在游戏过程中可以获得的遵具汇总。道具种类从左到右分为可以使用的"道具"、可以装备的"武器"、"防具"、"饰品"、料理用的"食材"以及剧情获得的"贵重品",按下国取键可以在道具种类中进行切换。除了特定的贵重品以外,同名道具原则上最多只能携带16个。

## バトルカスタム、

在这里可以进行AD技能的设置。胸律符的装 备 作成变更以及FSチャンバー的装备。

### **ADITAL**

当角色的等级》及求是通过荣备的操作后领 分等级的美国值到这一定值减少,特色就会忍得低 特备帮的AD技能。在"NDASA" 赛单下将快吸 被能打勾。就能使其生就了一位是越是强力的AD 被能球是需要大量的类形值。因此在三周目游戏



コンホ	物技70	这个校师 共分4个斤败 每个所及价格
ブラス		让角色的通常攻击次勤 超大可达到
		+7 由于通常攻击的使用非非常高 因此
		经量让近战角色 7得
ライフ	<b>机长20</b>	计HP最大符符战斗后 定几率提高的AD
721		沙萨。虽然每次上升倍只有0.5%。相是有
		初期就回得的话 职业成多也会带来不可
		<b>忽视的提升</b>
3 /	<b>建攻50 撤费</b>	司得源个技能的語 就可以实现购先 特
レス	60	变的运向连接 如果再加上证特技之间的
		等道行连续的"キヤンセラ " ,技重像
		的组成该会变得非常丰富
アイテ	<b>密班40</b>	证纳声道具可以对同伴使用 按连接中联
420		经求除确中时操作者无法使用通具 此时
		京司以無这个技能用拼列增护了 1
スペル	<b>珊玻30、成长</b>	油粉等或发酵后的硬克 可以应到行动。
エント	30	不智是建筑进行下 次特阳 还是退前党
		测弦术映影路人复立的数人。都是唯常好
		E 575

**能長時能符測計解色等板差升时計為会**4 **變養兩條符的成似側面点不關。 为知色增加不同** 程度的成长美術作品由形成長美術館的緊張也差 系列部分AD技能的写得。原此進用的明章符在一 定的讲述。《醋文梅金雅存名角包造用前時報刊 详情请确认。

## F to

统并把设定为良端战斗的东部。将会进**带**联 家事站真道定的简节运行战法。"他定的内容分为 攻击对象。TP消费。春斯德禮異以源QVE型標 **种类。这是最好是详细进行设定。宣测自己造意** 为正。

男类存作最後定案单下被X錢排背影通行展測。 的學型也就是賴似的為決定角色和期型場所是賴 位置。将近身战斗家的角色放置在微人附近。——



模故事 寒的角 金寓撒 基本的

将F65元至394年**被各在**术数上。使用被术士 統会施賞FBC BRaint 華 相此的故禁。作8乎在3000年就敢走非角都是胜过 。黄鹂种蓝色。红色黄馨直接提高术装的放果 · 有書。『国宝量 》》。並色能够提升收引度人的都 實 或是常植的兼果变化时间沿绿色雏等美术被骗 加坡根据外域推荐的的消耗的复数形式放弃无急 FOF中使出强力的FOF技。

PBC/Effech的数量率与PSテラン=・的最长量 報差□·馬使用20次流冷的/能響を上間網FB景卓 [p. 45-就会得到一个阶段的成长点最纯使用次量量 號100次期他发精率也執護升強100%於機能技計 0个种质》《电路每次即下P8F 15和46》《空夜读术 技士的性质度都高级区域阶段的复数除来



## 料理

在得到 食谱(レシピ) 与相应食材后

就可以 制作料 理。基 本主. 料理都 是回复 HP.



是 时增加角色状态、回复异常状态的效果。但 是消费道具一共只能带16个在身上、而料理则能 极大程度保持队伍良好状态、且节省回复道具。

进行料理时,根据配方会自动选择好心须食 材。而另外还有遏加食材与固有食材、根据制作 料理的角色的轉係度会改变食材。得到的效果也 有区别。使用了追加食材的料理效果会加大,而 使用了固有食材的料理效果则会达到最高。

料理也分为成功与失败 失败之后的料理会 加上"マズイ" 取是"こげた"之类的能變 正面效果下降到1/5。但是绝对不会产生负面效 果 所以不断进行挑战吧。不管成功还是失败都 会增加料理的轉集度、 國際 直接表 现 等等 關

除了可以确认角色的各项基本能力数值外, 还可以进行称号的变更。不同的称号会给角色带 来不同的能力加成。获得新称号时最好去确认一

F.	
1	角色能力说明(
-911	成制
Ly	角鱼电在扩笔级
(XP	至今当止获得的経験價值價
NE XI	提升至下 等级证券要的经验情 等级超高则需要的
	经转债地多
Hb	角色的生命或有何与最大仿
TP	使用求移對於原治學的來移價
OVL	北阶级的OVE量 战斗中蓄满时 按下十字號 · 前叔
	<b>发动</b>
物理联治力	使中武器与移动的攻击力
發作防視力	对于確定器攻击的胁礙力
退水攻击力	传出语素制的政治力
语字防御力	对于被请求攻击的防御力
報牌	裁斗中的速度 连载负耗高、战斗中的移动速度解
	快 会化 由率越高
成代ポイント	到达 定值标能够习得特定的AD技能 必须装备项
	<b>建長升級的才会累収</b>
及赤属性	附加在特殊攻击上的属性 被来自于武器的附加
	馬性 一大 一
耐性属性	对属性攻击的对性"一般来自干防疾的审场期代 [
tā.	在旅店生居完全场的亚动 埃爾语舞品 在佛家地叫
	能够得到越多的道具。周围成功率接后 战 <b>美时A</b> G

存於与FSC Elfert實動器也報為

## ライフラリ

这里可以进行"履历(あらすじ)"。"世界地图(ワルドマップ)"与"収電记录(コレクタ ブック)"的确认。

# システム

在这里可以进行"存档(セーブ)"、"读档(ロード)"、"设定(コンフィグ)", 以及查替"游戏记录(レコード)"。在迷宫中、存档只能在记忆阵处进行。除此以外的操作可以随时进行。



## 遇敌

城镇中是不会遇敌的;大跑图上和迷宫中。敌人都是可见的,接触到才会触发遇敌。当故事进行到中期,队伍人数达到5人以上后 如果被迷宫中的敌人接触到青部,则会触发 "不意打",此时参战的角色将从同伴中随机战取4名。这是非常危险的情况,请尽可能地避免。

## 战斗操作模式

### 1時(マニュアル)

获得道具"テクニカルリング"后开启该模式。行动不受限制、角色可以按照操作植心所改地行动。但是攻击与防御方面都没有辅助、需要 玩家高水准的确切操作。

### 平自动(セミオート)

初期模式,操作的角色会自动调整攻击时 与敌人的间距,以及进行自动防御、适合初学 者上手。

### 自胡 (オート)

角色操作全部交由AI完成、抗家只需进行菜单选择以及通具提案的否决。因为角色无法进行细微的行动,在面对8OSS级强敌时会陷入苦战、因此只推荐给不磨长动作游戏的玩家。

## 自由移动

习得AD技能"フリーラン"后、按住1键推动 得杯,就能进行自由移动。利用这个操作可以简 单地移动到目标身后进行夹击、又或是吸引敌人 让我方脉唱的谱术能够轻易命中敌人。总之是个 实用价值很高的操作,大家务必要多多习惯。

## 攻击行动

通常攻击配合滑杆万向能够做出不同效果的 攻击,可以根据战场的情况有效活用。

### 通常攻击指令 旋期

A	医根毒物的 医学收虫 特点是改品的规模中 非常好力
或 ·A	上辨新胶西 可以打到低空的放大 命中时会造成
	舱人鄉特予室 适合用来追加连接
+A	计空程器 能够打到高望的敌人
+A	楼桥攻击 特点是能够打到他向致人的范围攻击
財政中A	財攻占 存空中が行攻击 仮告ADが能 *ハイコン
	etc. 11 (2 ab 60) (5 to 10) d.

## 防御行动

量兑攻击就是最好的防御,但一次性面对大 复数人 又或是强力的BOSS时,还是免不了进行 防御的。按住Y键就能进行通常防御 此外还有 一系列防御相关行动 大家可以查错以下说明。

### 经保证的现在 经现

Y	防御 可以减轻物能致告的债据 假知顺来取出设
	有效用
Yw	急饱 不改变物肉质快速进行后进回避的行动,特
	证是影響快速进行设告
Υ.	会一切都 动前连绵切与被人的距离 动防螺
	到《太陽詹波经際環境客》 假对诺考亚也没有效量
Yr.	维求防御 减轻进术收出的伤害
Y+ ,	习得舆义"经护路"后 大塊皮或轻短有攻击的伤
	<b>海州市市</b>

滑到吹飞时Y 要每一帮吹飞中按下Y鲜郁在空中恢复体势

## 属性与FOF

战斗中存在属性。如果攻击敌人的弱点属性 将会给敌人带来极大的伤害、相反对属性攻击装 备上相应的耐性防巢 则能够大幅降低伤害、这 是让战斗变得轻松的方法。

FOFM,是属性攻击的进一步利用。当战场上出规属性的攻击时,就会生成一个光环,这就被称为FOF。一开始的FOF是无色的,当不断使用同一属性的术校时,FOF就会变化为相应的属性。此时在FOF的范围内使用特定的招式,该招式就会一时进化为特定属性的强力FOF技。FOF的持续时间是根据引发的术技来进行区别,较多,发的情况下持续存在2秒。下一中级谱术存在5秒,上级谱术存在4秒。在不习惯的时候就用谱术来引发吧。

### 角色主要的属性对应技

属性 术柱

火 原王統領権 声克 アピア ス フレイム 連遊

水 スプランシュ 杰徳 アピア ス アクア・選挙

风 连佛雷光莲 阿妮斯 、雷辣剂 卢克

世 ロックプレイク 杰徳 、アピア ス グランと (埋獲

( Male de

# ホ 」 ランス 爆ポ 、 リミテット 阿帽を 。

ガイトメア 退災 、ネカティブゲイト、同規斯)

本光之FOF同时撰有火与风的黑性。暗之FOF同时拥有 水与地的属性。

### OVL



利得AD技能"オッパリミッツ"后 成斗中OVL機 新时、控下十字號・就能进 入OVL状态。

该状态下受到的所有伤害减轻,角色不会产生受创硬直、术技不会被中断,可以单方面地强行攻击压制。另外已经习得AD技能"スペシャル"的话、还能在OV、状态下使出威力极大的稳奥义。 但是每次只能有一名角色进入OV、状态。

増加OVL槽的方法主要有以下4种、放击敌人 取是遭到敌人攻击:使用AD技能 アロース: 食用特定料理 装备特定称号。

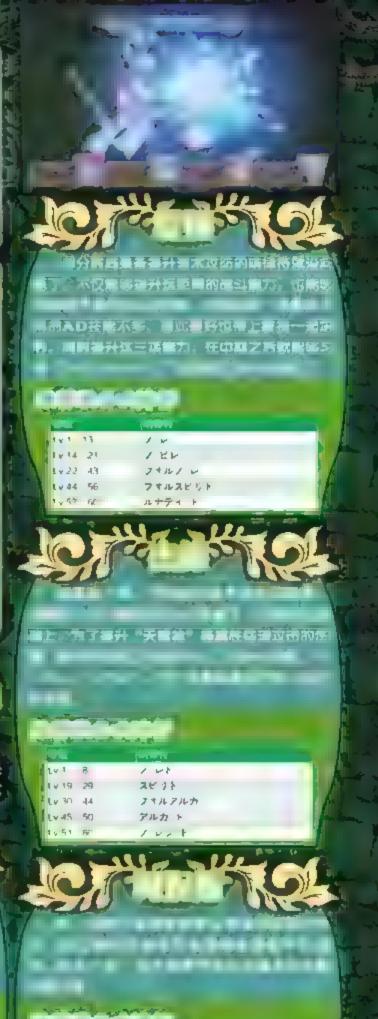
# 角色培养

本作由于响律符的存在以及AD技能的多样性。 角色的培养方式可以就是干变万化。似下输出的是 角色的推荐培养方式以及简单分析,希望能为大家 起到参考作用。

# JC THAT OL

为了发展耳幕方征检验模点。目完善优先表

	91		10 mm mm	-
1	+5	6	ストレ	
	LV 7	27	ストイル	
į	LV 28	-38	ノレト	
Į	L V 35	44	メシストレ	
l	1045	54	<b>フ</b> オルアルカ	
ı	L v 55	60	レガワト	



フォルスキン

Ly 19 26

Lv 37 47 Lv 49 60

# TON TON TON



		(AND PARTY)	THE PARTY OF THE P	
	CH 204	アルカ		
	L 24 26	<b>フォルシルト</b>		
ĺ	v 27 32	フオルストレ		
	FA 323 43	フォルスヒリト		
	L 44 60	ストレノノト		

1	-			
	1		THE REAL PROPERTY.	
ı,	6.1	13	J14 h	
k	cy 14	21	ストレ	
ı	L¥ 22	34	1 2 2	
	1435	45	メシアルカ	
k	1 v 46	Sec	フォルノ レ	
N	LV 53	50	1417	

# 流人程、攻人

也于这是一次都物作品,因此就不正则的上大花的细彩彩,应要对流错进行解析。

# **第四次**

・パパチカルルーク取り

## 主线流程

・ 腐井房间后 进入中庭石 转、进入右側走廊后往下,在玄 矢与ラムダス対话、之后回到自

己房间。剧情过后进入中庭左转一左侧走廊往下进

入应接室发生剧 情。之后与梵练 习刻术、熟悉基 本操作。剧情后 強制移动到タタ ル溪谷。



从第一次进入中庭到进入应接室的选股期 阐里 记得将屋子里的道具搜划干净 选入应 接室后就是连串的强制剧青 复有时日再去平 找道其了。右侧走廊向上的两个房间里各有一 个果冻 左侧走廊向上的法布雷夫要房间里有 ODG 不要错性



■ 東京東京在第三面水南村県 BM 中央然出現了神秘的少女観疑。她的校 第一次 与卢克的剑相交派,引起了被称为"超 原理 新東北 同央教传道副本港塔尔撰集 編集

1线流船

在此地经过两场强制战斗 后 遇到驾驶马车的车夫。与其 对话后选择"いいよ"就会原往

エンケーブ。

### **Check Point**

1 數十为布內括號再也是法國武後辦的審勞下員 各 所以在搭載用一定要是确认是否拿落了所看 的直指 後號的審勞不成各一其有《个互相 注意 不要循注

之 東华与车商开写塔尔美谷后 会看是模提问去 工厂厂 厂的方法 不;是搭乘与车还是处步都 不会影响剧情 选择搭乘与车副会节约时间 选 择徒步副会有关下料理的解说指导影情



主线流程

后准备前往北方的チ·グルの森。c

### **Check Point**

村中只有口 发夫人的字郎中有 个宝箱 但是需要从后门进入了能拿到

2 宝里有两个支线任务 一个是在两侧村子的民家中发生的、完成女性的委托后可以得到一张食店。 R 不是食材店的委托 要求夺回被奇古鲁立走的宝物 這个支线任务不仅能够提升思播布的TLP (能够降低两店中物品售价的系数 也能够得到青重品"コレクターブック" 国北一定要接受

# (チョグルンの森)

## 主线流程

后参加入队伍、可以使用學行动。迷宫的最后会有一场8055战、中途杰德会成为简伴。之后回到大例中与长老对话、回到森林入口处发生剧情 前柱战 腺タルタロス。



### 部宫解说

游戏中第一个正规的迷宫。 看过伊昂的剧情后,首先向北前 进、路旁左边石头下面有支线任

务道具 "穆密の小箱",不要错过、事到之后切记 先回一次思格布 完成该支线任务。往北边切换两 个场景后会看到粉灯色的奇占鲁,之后往前周查大 树下的苹果就能触发剧情。學加入队伍后,回到第一个场景,前往右上角的路线、用火烧掉藤蔓后可以找到宝箱、得到贵重品 5フラッケ",以后就可以改变领头角色了。接看回到大树下方的场景、烧掉东边树干做成桥之后就能够渡河了。下一个场景右边的路暂时走不通,直接往北边前进、烧掉树干做成桥。之后的岔路口左边有宝箱,右边则是进入洞窟。洞窟中顺着路走,看到记忆阵后存档,然后往上走就会进入80SS战。

与奇古者长老对话可以进行全回复

2 与ライガ的BOSS战中 虽然BISS非常强力 竺 我才只需要耗掉它一半的体力 中右大隐奉战说 能够将其轻松粉车。

3 BOSS故后会早到一个道其 》后就能以手动方 式操作战斗了

(・陆上装甲舰(タルタロス・)

根不到立刻就被杰德逮捕了 了解离人



調的准制 簡此刻棒组 龙盾骑士曹 **吹神养舞**者 横了这種和 施。并将杰

下。在人量转成功逃离了战舰

熟悉舰内路线,回收一个 1线流程 宝箱局、与起始房间中的マルコ 对话,选择"赖む"。之后发生 剧情 赤藤的等级变为Lv 5。夺还语自语罗斯失数 后 众人脱出牢狱并离开塔鲁塔罗斯,之后剧情 凯加入队伍。接下来有一场强制战斗。晚上露营时 与继续对话 再与缓对话 选择 " ab . 2

部宫解说

后前往セントビナー。

\* 杰德能力被封印的剧情之 后,颠者楼梯爬上最高层。在最 左侧发生卢克的单挑剧情。剧

情唇从走廊的右上牢房出发(有绿色全回复记忆 阵),首先前往右中的房间回收武器,接着前往右 下的房间 挪开箱子后可以炸出通道(左下房间有 三个宝箱,不要放过)。顺着楼梯回到战舰二层的 右边出口处,发生剧情,离开络鲁塔罗斯。

### Check Point

, 木信剧情后被罹制降低为, 1 5 此时要注意给 费木德的战术设置 不要再让他中在前面了

2 塔鲁塔罗斯也是无法再次进入的建宫 一定要 回收全部宝箱 算上核奈走的装备的话 一点有

3 萬开啟部后 凯会副青加人 为了迎接接下来 的战斗 要正刻给凯装备上强力的武器

(城砦都市セントビナー)

众人前往圣托比那与阿妮斯会合。 且是这条街道已经处于神托之盾的占领 **建制何级类补数外组** 

主线流程

进入城镇之后,首先前往右 上角有两名士兵把守的宅邸触发 剧情。接下来回到入口处,剧情

后前往宿戍往宿一晚,接署回到入口,就可以准备 前往西南方的フェブラス川子。

### Check Point

1 硫磷 4 条北南 个场景的左下民系甲 地面 F 的绿色笔记本是烟囱TP的食罐。记得一定要

2 在这里住宿两次后 卢克会了得特技"聊退 無 間で的活 在カイノ ル成是カイツ ルの \* 整体福河那可以触发剧情

(フ-フラス川)





主线流程

大地图上看起来像是被右柱 包围的地方就是入口。首先向下 有一场强制战斗,能听到FOF的

说明。顺路来到第一个场景 与阿丽艾塔发生剧情 后 就可以前往西南方向的カイツール了。

### Check Point

1 在水的5 ,5 主使别声克的"烈破堂" 夷是凯的 "低月月 就会变为水的FOF核 但是面对耐水 的青蛙敌人就不要使用了

2 被钻水遮住的宝箱 用挥火焰烧掉就行了。这 里 共有10个宝箱

3 与阿丽艾塔对话之后。直对后期前指穿上手等 前都《法回到北部 由某有资格布积圣托比勒的 支线任务 最好色行说成 "

((国境の砦・カイツニルニカイツニルの军港)



进入卡伊茲魯后立刻发生 主线流程 剧情,之后前往宿屋与荒对 话,得到贵重品"旅巷"。之 后一路向南就可以来到卡伊兹鲁军港。在这里发 生与阿丽艾塔的对话剧情后,准备前往东南方向 的コーラル城。

### Check Point

コ ラル城或说方向在军巷的东南方 伊罗 际上要先前行序北方的 特过山脉后再向车电 所其进度

# (コンラル城)

1 5 X 1 A 港的船只并抓走了整备士。为了盖图 雅名士。立人首往東拉尔斯

上线流程 卡伊兹鲁军港。

进入大厅后会有 场强制本 意打遇敌,之后就是攻略迷宫。 金数BO55阿M艾塔后,再次回到

### 讲宫解说

进入大厅的强制战斗看不急 打透敌的教学。之后首先从右侧 的阶梯上到2楼 往下绕到左边

的走廊,将两个石像拉出来并排挡住去路。接着人 左边的入口进入左阶梯回廊 用穩火焰定住蓋聚繼 灵后将其击败, 拿到蓝色光球。将整个左区域探索 完毕 車完宝箱(蒼看Check Point),回到大厅2 楼的左走廊,将面前被堵住去路的红球坳灵灭掉。 集齐蓝色和红色光球后,回到1楼大厅,进入中央 的房间,调查紫色光球的门 开门后进入。接下来 **顺路走会发生一段剧情,剧情之后一路前进来到右**。 阶梯回廊 回收两个宝箱后,往前走一点就会发生 卢克被掳走的剧情。剧情之后按原路继续前进到右, 阶梯回廊顶端,就会触发BOSS战。©

### Check Point

1 建宫中 并有精着4种光珠的幽灵 其中红色 和蓝串是解键所之箱的 绿色和黄色削是用不上 的 肌拿只能携带两个光体 因此遇到绿色和黄 色的幽灵就避开 不少山进入战斗就直接逃走

? 建宫 并有10个宝箱 有1个正于现在无法进入 的房间 国此女际非常到的是9个

3 BOSS战中 双斐以操作角色来吸引阿爾艾塔的 王意力、因为A 操控的同伴基本上照不平断丽艾 塔的变法攻击 大家要集中攻击同 个目标 执 行逐个肝灵的作战

4 BUSS战后选择 歩いて归りたいな 回到建 官文厅处、调查中央插在地上的剑会触发支线任 **リニン ドダンサー1** 敌人非常强大 不用现 在数溪南打闹 等到可以进入デオ卡时再来挑战 也可以 不想挑战的活 直接选择"俺先与车が いい 就可以直接回去了



《(联络船キャツヘルト)

■波楞之质。众人总算是搭上了 B有小会的联络制 - 動於第一 - 1 **多点电影多是用**一直通过

主线流程

进入军港后、前往齐姆拉斯 卡军基地、与梵对话。之后与港 口的士兵对话 就能上船了。在

甲板上与缇娅对话,之后来到船头发生剧情。然后 行人来到ケセドニア。

### Check Point

虽然之后还有一定昼上联络船的机会 但那 个时候船主会有数人 所政监督起题机会等辖内 完全探索、拿掉所有的宽插 船上一块3个家债 医个时候能够拿到2个

# 福置信息 克夏多尼亚

(流過据点 ケセトニア)

# 一联结合 计这项多句



六神将之一宗 東北非主的 古下,立人赶 東出航。而在 海上也遭到了 一等的表面

主线流程

首先前往最下方港口附近的 齐姆拉斯卡领家馆与领事对话。 之后可以处理一下支线任务、全

部完成后前往街道中央靠左的阿斯塔的豪宅。剧情之后会强制登上联络船出港。在船室里强制战斗之后(注意前往之前关押阿丽艾塔的房间回收宝箱)、来到甲板上完成迷你游戏、然后进行80SS战。战后发生剧情,来到光之王都巴奇卡鲁。

### **Check Point**

可以在这里世界下道界以应行船下的战斗。但 或器与防具方面、船上商店的物品等级会高出一 个约点、到时候直接购买那里的即可

2 与与鲁峰说领申销者的小店中的店主村话、可以无成支线任务"ディンの店"、之后可以利用 探索点投机的煮材制作消耗了

3 1 当曹峰花側的指屋 、10 蓝衣服的人对话 会 触发支线任务"テイアのヘンダント"

4 养婦技術中側的指屋左边的小路進步能够遇到 奇怪的NPI 与其对话触发支线任务"ありしごく にん" 交給他"アップルグミ 后 会得到毒 田質的食場

5 阿斯塔东中上方的寝室的栖居里能够获得一个 很好的阿妮斯专用装饰品。不要忘记

6 再次登上联络船后 由于船上没有回复点

而且还有B055战 因此应该尽要相开与各兵的战

4 保证以完好的状态与BISS开战

7 甲板上的速矩游戏里 目标会以延时料在甲板上移动 巴是速度非常慢 跑动捕捉很容易疑例 民需要按住B鼓慢慢走过去就能抓住了 完成 后可以获得非常贵重的道具 要跌倒时记得连打点 健恢复平衡

B BOSS的弱点是水属性 利耐水德和镍锰的水大量制造水属性 再用卢声的"列破常 变化为水属性FOF技能能轻易击败这个BOSS

# 光之建都 巴奇卡鲁

・(光の王都バチカル)

是长的旅游之后,卢克特于回到了 久连的主都巴青卡鲁。但止战争的亲书 交到了自王手中,两国的关系并始向和 中等一次传递周,你都为就此维等国现现在全部的 卢克、海被要以了推想不到的重任

高升港口后 乘坐广场右上角的升降机、再利用第二个场景 右上角的缆车前往王城。一直向上走发生剧情、进入场见之间。剧情之后回到卢克家中的应接堂、与娜培莉亚公主对话。之后来到卢克父母的卧室、与母亲对话。之后回到卢克的房间、选择"そうする"就会与同伴们分别。剧情之后进入王城、来到揭见之间。剧情之后前往王城大厅左边的门进入罪人部屋、与梵对话。然后回到王城门口、堤域与凯加入。回到市区后杰德与阿妮斯加入。来到广场后发生剧情、强制移动到ミヤギ道场、获得责量品后开启FSチャンパー系统。离开道场后、从右下方的升降机就能前往废工厂了。

### **Check Point**

母店F5チャンハ 系統后 思考中書重要的支 残活身"ル クの泉义 "ガイの泉义" 与 "ガイの五剑 都母店了 在卢克的房间休息之 町最好時其元成

2 匀中应的人 此对话,内容是凯自心-此的对话 的话 比较触发支线任务"力才仍愈义"

3 市村主义与ラムダス对话,可以触发支线任务"ル 夕の负义" 得到20000G后前往港口找到商人 可以明选笔钱买到卢克的特技"准准券

4 在玄关ョへ・ル対话 可以触发支援任务 "ガ イの豆剤

5 在宿屋住宿能得到#P小面复的食谱

《在您哥子哥的食材店里记得购入5个"多个 文 这关系到企后发生的支统任务



# 四音号意度工厂

◆ ▼(バチカル废正场)



场景 娜塔莉亚加入后,首先



送入廃工厂后发生劇情、 選利の成为同伴。在度工厂的終 を利亚成为同伴。在度工厂的終 点处击数80SS后、准备前往砂楽 のオアシス。

部宫解说

爬梯子前往下方。让宝箱跌落到 下层去,以便阅收。接着阅收岔 路上的两个宝箱后,从右边的梯子爬上去,顺路到 最下层回收之前跌落的密箱,然后从右边的门进入 场景2。剧情之后回收下层的宝箱 然后顺路向上 开启升降机的开关。桑坐升降机向上来到最上层回 收宝箱 然后回到中层类似十字路口的地方 下方。 回收衰稻后、走上方上到平台、用绿火焰点燃油桶 照明,然后启动旁边的升降机开关。乘坐升降机在 下,顺路通过门进入场景3左下层。通过绿火焰射 击下熵的油来点燃油桶、然后回到场景2的油桶平 台上、通过右边的门来到场景3左上层。开启天空 客车的开关后 搭乘天空客车来到右下层 操作供 油机让油向左方向流动。搭乘天空客车回到左上层 点燃油桶后再次回到此处,操作供油机止油向右方。 向流动,然后开启旁边升降机的开关。回收右边楼 梯下面的宝箱后 从下层的门进入场景4。点燃油 桶后顺路来到左边平台。回收宝箱后发现前方的空 油桶,将其从左下角推下小平台,然后从平台右边 缺口的地方推下去。回到场景3 利用升降机从上 层的门苒次进入场景4 从楼梯下到管道上行走。 先走左下的管道 让油大量注入空桶里 然后将梯 子放下去。顺着梯子回到刚才胜落空桶的地方 用 爛火焰点燃。接着原路返回场景4上层的管道。这 次回收宝箱后走左上的管道。看到回复记忆阵后 往左下走启动关空客车的开关。搭上天空客车前做

### **Check Point**

好准备 因为下车就是8055战了。

Mary State of the State of the

腹工厂最重要的攻略要点就是利用椰火焰或做 兩桶服明。只要记住这一点数没什么可适答的了

# ・\*(砂漠の分アジス)

原产克长得一模一样的鲜血之阿伸 原作来神神鏡道,是作伊利·多尔维道



上线流程

从废工厂出来后,往东北方 向的沙漠地带中央前进、就能看 到沙漠之绿洲。在这里与街道上

的人对话 打听到扎奥遗迹的场所,就可以准备前往那里了。扎奥遗迹在沙漠之绿洲的东边。

### **Check Point**

1 虽然是有的基本性这里花10.0喝象水就能进行 全回复

2 元成礼集遣进的技略后 挙行幼中会增加權 援击 以此種占这里椰子樹乳会掉る"アップ ルグミ"

「和果在巴奇少者触发"支线任务"为个の惠义 」 那么在是巴约会村店中与老人等个对场玩能 散发支线任务"分个的惠戈? 获得贵重品"亦 个住民名号 后 被告和下个目标在与伊兹鲁 圆着故事走向就会经过建地



● (ザオ濃漆)



### 1线流程

在扎吳遗迹学会堡撞击后 就能够顺利地联路迷宫了。8055 战后利用回复记忆阵直接脱出遗

走,然后前往西北的克赛多尼亚(也可以先回沙漠 之绿州休整一下)。在齐城拉斯长侧的海屋前发生 剧情,剧情后前往马鲁库托领事馆与领事对话,就 会强制移动到卡伊兹鲁军港。

2 遗迹最深处要同时面对广神游的辛克与权尔 文。这两个BOSS的物理技击非常高 因此推荐将 其分散 首先就家操纵的角色去吸引和尔戈的正 患力 因为拟个气速度比较懂 只要就家物产还 重防御与回避的话。是这不成多大威胁的 其他 所有同伴将作战中的攻击对象设置为"狙击使用 术的敌人" 就可以形成二人图攻辛克的新面 等到辛克械打倒以后 有广河伴的增援再率集中 人力干掉机个文

> 3 萬开家巷 店 作车 也为向引。 进代是子 一个目的地

是此时最好之去 多伊藤鲁克成支线任 为"对于の变义" 与北 例场节左边的NPC特活 然 可以产会特技 歌云析 为作、如果之前没有之成克 以尔城的支钱任务"少 ド ダンサ 、现在去钱可以 经属子独立"



主线流程

走到尽头后与莉格雷特战 注 胜利后前往东北方向的阿克 泽硫斯。



### Check Point

迪奥山脊也是没什么苏路 注意用螺撞击大锅 烟牧宝箱就行了。其中有两棵大锅是魔兽伪牧 的 撞击后全进入战斗 可以无视掉。两棵火树 分别是第一个场景的第一棵,以及路走上所见第 个灯忆阵的场景 路向左的岔路切换场景后。 宝稻旁边的大树 宝稻 共有6个、其中3个需要 检击大锅出现

2 迪奥山各没有旧复记记阵 而变长的路途最后将会面对一种将 "魔弹" 药精高特 因此前期一定要抑制取伍的有耗 将战术设定为"八万少又よく战灵"是比较合理的 药格雷特出招 使出为高 因此一定要避免站在地的正面当地咻愕语水时 就是难击地的行机会 为外地的潜水会生成是属性的严重 正到可以用来变化火火风的产作技

5 通过速复工存后的目的地阿克泽辅斯是外壳 大地品的经点 进入街道后将无法再进出 再 好好检查下有变有它记完成的任务以及应记期 实的食材

(新山の街アクセリュスニアクセリュス第14坑道)

主线流程

来到村镇下层,进入充满 康气的坑道。一路前进来到深 处。剧情后全员依次离队,接

着找到梵后,一条路通到最深处。剧情后外壳大 地篇结束。

### Check Point

进入坑道后提任会岛队 柳塔莉亚会成为回复要员 因此最好在刚进入阿克泽维斯时的上方民事中与村民对话获得一些回复道具。觉得不保险的话最好去道具高实 华 坑道也是无法再大进入的透图 因此一支有要器计等不宜的。算上阿克泽维斯一共有4个宝箱 机道及有什么分路。直项路走或打产

( 崩坏アクセ ) エスニ 監視者の街 ユリアンティ)

直見的身体在摩界保持昏睡,意识进入了阿( 体内。阿阿伊特要和杰德等人一些**医部外**由大脑 阻止党的明课。

与線婦対话后 正式进入整 界区域。接下来接控塔靠塔罗斯 向西方前进 目的地程监视者之 街——尤利亚城市(書書下屏就不会迷路了)。 別 別下船后就会发生户克与阿锡的单挑战 无论结果 如何,剧情之后、操纵角色会变为阿锡。前往尤利 亚城市的会议室与市长对话、选择"移动する"就 能回到外壳大地。之后前往ベルケント港。

### **Check Point**

产完与阿修的水舱战即使失致了也不约对数章 进展

2 卢克昏睡的房间,床铺在侧的椰子里有灌具 不要忘记拿 另一件选择要等到卢克醒来时才能 获得 楼下的桌子上有烟笼?P的食谱

3. 光利型城市的物价非常高 需要完成支线任务 "生りアシティ交通"才能逐渐把价格拉下来 与操作角色换为阿峰后可以融发第一步 技到城市西坡的NPC 交收 他合向小妻3个"アップルケミ" 交给他现算充成第一步了 E线流程

" 浮上外壳大陆后 向东出发,在贝鲁肯德港靠崖后,由陆路向西南方向前进来到贝鲁肯德

( 登看Check Point ) 。进入第一音机关研究所,向 上切换两个场景后再向看来到レブリカ研究施设。



高升这里。在1]口发生剧構、众人决定前往ワイヨ /復屋、而凯选择在此刻高队、等特卢克回归。

### Check Point

在省書育校書業存例 先前行其北边的シエト ダン基 英代理在这里没有任何主线勘看。他却 在操纵阿修的支援短时间内 有 ナタミアの奥 支 这个是线还专发生 进入シェーダン基后。 靠近在边的装备规能自动般发还等 娜塔荷亚会 千丁列集及 "ブレイブフィード" 法意识个子 导结束后 会强新移动到版图两北方向的ダアト 基 一边看着下层的世界地图 一边返回复專首 他巷

2 则者肯德人口附近有个机关 启动后能够得到 一个五箱 另外玻璃景在下角有个超越道路 进 去临能够较助一业推进河里的人 获得回复TP的 食谱

3 名一音机关研究所的医务书有两个道路 分別 在药橱和病房的抽屉中 不要强定 为外在这户 后将的机切开口之镜客 中途没有腐虐 因此能 好光备上3 4个 バラライボトル"和"スト ンボトル"以防ラー

# 

(ワイヨジ機窟)

## 主线流程

答乘塔鲁塔罗斯来到西边的 瓦伊涌镜窟,一路进到深处发生 剧情调查复制设备。退回来的路

上会有一场8055战。之后退回入口发生剧情 操控 角色变回户克,场景转移到尤利亚城市。前往会议 室与市长对话,然后返回之前户克督藩的房间发生 剧情获得贵重品"音素学原论"。最后前往会议案 右侧的房间,选择"ああ、いいよ」就能移动到ア ラミス涌水阀。

### **Check Point**

瓦伊南镜窟是有试路 顧路內收宣報 ( 并7 个富裕 现阶段联拿到4个 是装备建留给卢克尔吧 一路向紧处耐避延行 在 SS战业阿姆攻击大个的棒物 设定失滤和挪塔箱亚旋水为 "同心社会组之 "人对抗它" 然后没定阿妮斯的战水为 "分散。" 化放支 " 让他负责避住小水母 敌人的攻击很容易生成水的F " 下以利用"我破官" 制度F 平变化技

2 疑性的每间下层 获得食谱的地方,有个多明、控制阿修的时间是进不幸的 现在操程户之可以进入 触发变换任务"人物名鉴"的同时记得回收五篇 另外之机完成"工厂厂」于《流通"的地方会再次出现(PC) 交给他5个"与イス,现能也成品。少

**主线流**假

制进入阿拉米斯涌水洞就 能与凯会合。 人一起闯出洞窟 后, 杰德也加入队伍。之后一直 过桥之后进入第四石碑の丘, 发

### **Check Point**

阿红米斯角水周复有任何机关谜题 也没有出路 记得用译文磁烧掉礼路的树枝就能所进了 乘鱼状的敌人会发射石化玉 千万要小心 两两一共5个宝箱 出口处的回复记忆阵左右还各有1个宝箱 集计7个 记得全部回收



主线流程

、 外第四石牌之丘东侧出去后 立刻就能看到达特。进入后向上 走切换场景,阿妮斯会加入队

定潜入截会地下的神托之腊祸士团本部

伍。前柱教会的礼拜堂与トリトハイム对话能获得贵重品"木札"、之后在图书室能审到食谱、不要错过。完成整备(支线任务)后、从教会大厅的右边的门进入 一路下去就可以进入神托之盾本部了。

### Check Point

1 支持套的或器"八九子炉"。 和"シルバ ガ 本"在之后也能得到 不用特施购实 倒是道具 比较便宜 可以好好整备 番 边特的第 个场 景尽头处在侧藏着 个宝钿、汪謇搜索

ALAST TOTAL STATE OF THE STATE



S 直接准备业据增强还是在简定海查数

理由 喻使齐姆拉斯卡发动战争

# 神祇之眉本部

● \* (神托の盾本部) ▼



## 主线流船

迷宫的路线并不复杂; 目 几乎每个房间都育宝箱、最好是 全部进入一遍。将需要用到缪火

> 超定住的主兵击倒后(查看Check Pointi), 进入的走廊里左上角的房间关押看伊昂与 燃磨新亚(查看Check Pointi2)。剧情后会自 动回到教会门前。接着

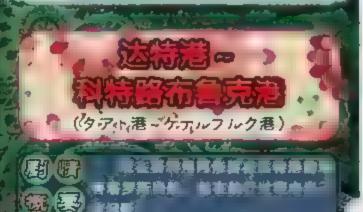
前往位于西北方向的达特港、准备出航。

### Check Point

定里的基本玻璃要成是利用焊接主联响锣鞋 将紧闭的房间中的主兵引出来。避此机会进入房间中搜查。不觉有两个房间需要排练定的工具出 取后再敲锣鞋中能将其余七兵引出。一个是第2层在长角的房间。需要先从左边绕下去。长列第2层在边门下去,有到许锋机上去将了口的士兵打倒站。再看,用什降机下来敲响锣鞋。另一个是向下的接场兼后的第4层。越过在边的栅栏向士兵发射埋入。据传说是将其上例。然后敲响锣鞋

2 就是中昂与娜塔莉亚夕前 记得先进人走廊正 时方的大房间 再从右边的 1进入后的鲜矮场的 两个豆萜回收掉 雕灰数出名 研后 暂时无法回 去回收豆苗 不吃日后还会再来此处 所以不用 但 3 最高层的飞个宝箱也是同理 现在暂时是 拿不到的

3 神托克腈木部玻璃光成后 在阿姆斯加入联点 的场景 与右侧石牌形的人特语 可以触发支线 任务"为了の真义4"



449

主 经流程 前往达特港的港口就能出航了,直接驶入东北边的科特路布鲁 克港或是一直向西北行驶触发剧情都行。入港以后准备前往西方的科特路布鲁克。

### Check Point

1 能够出版以后 在前班科特路布鲁克卷之前 最好专副性贝鲁肯德卷与少女 1 岁少卷 包括克 后的科特路布鲁克泰在内 这一个卷口都会有整理仓库的这个游戏 完成后有丰富的强酮 但要 任意的是 如果拿了仓库里面的玄稻离开 那么 既严去再次进入填仓库 所以要拿就得一次拿完 开完成连你好戏 详细完成市骤水服水解的"火 快起程", 另外也可以起 怎个自由移动的机 会 完成一姿态形没有完成的变线任务

2 科特路事务总卷在上的民家可以找到"サラ 4 的食者 这个料理除了能解除新印状态外 还能在战斗和始的办器和设计5%的物理防御力

((银世界ケデルブルク)

## 主线流程

进入科特路布鲁克后, 首先 前往知事邸内部房间发生剧情。 然后前往酒店, 之后再次前往知

事邸与ネフリ 対话。第二天塔魯塔罗斯的修理就 完成了。接下来要前往圣托比那西边的ローテルロ 桥斯口处 上岸岩朝东北的テオルの森前进。

### **Check Point**

1 科特群者鲁克的赌场有着强力的成器 对自己 的技术有信心的话 可以在克里将一下

2 对广场右侧的投雪机使用缪撞击 酒店在侧场 量的飞地上就会出现宝裕 另外还有1个宝箱在知事那第一个房间的帕子中

「与点店」模聚厅的人对话 超征会挑战点餐的迷 中将我 完成后额够得到奖励与称号 在デオル 仍在人口的东南方向的探索点 调查能够验复支 致任务"ソードダンサー2" 数人的攻击模式跟 之前没有变化、仍然利用户点级引大力 機壓性 其他同伴远程攻击就行军 加嚴哲時和不过 在 前客名结束之前都可以辨来被战。



主化流程 兵封锁 不可能通过。只想过关 内话 推荐走左下的道路进入左 也的场景。来到西北上方的出口处会自动发生剧 情、前往グランコクマ。

### **Check Point**

到了グランコウマ以后 特奧青森林会解作動 债 中后进入可以尽情地自由回收医销 不过在 边场员有个隐藏道路在调过森林后再来现不会开 放了 所以自他这个地方要免行搜索 具本方法 是利用维火焰攻击在边场要的第一个猛兽 这样 强强现金逃到一个司 C里 接着调查河 C社会发 使隐藏道路 来到高台上有一个医销

2 古兵只能看见自己的正面 韩国的士兵看目制 机可以从其外后通性 舒予一动者动态分简位的 士兵 可以通过焊接上攻击制水 制造声音后将 其吸引过来 战后轻在会弹出者喘号符号的死角 江胃 支撑现不会被发现 战后赶其没有归位的 时候赶紧通过 另外在水上跑动也会引起生兵的 比意 要谨慎

「走右边场景向と 从床北方的专并及林的店 是无法到达グランコクマ的 但是调查差里的探 索政会得到费重品"方能包丁 这是取得展食 课的名顷物品 因此"及果记得在此调查 主義流程 動情之后队伍只剩户克与缇 極两人。切换场景后发生两人的 对话剧情 之后前往酒场2楼与 杰德对话、然后前往港口与娜塔莉亚对话 接着顺 ・ 心風殺前方与フリンクス对话 强制移动到揭 见之间。剧情之后回到初始场景的宿屋 与门口的 士兵对话后来到2楼发生剧情。之后选择"はい" 的话就能立刻前往圣托比那——但是推荐这里选择 ・いいえ"。

### **Check Point**

1 欠与阿魏斯加入的五后 查项选择"いい兄 執護开始自由者动 这里有4个支线任务 不要错 过 酒物的主人处可以了得"力レ一"的食谱 酒物1時的仓库处可以配仓库整理的通价游戏(参 你"火线化技 召殿大 ] 契何左則进来到作 旅会以宣与也 ゼマン 可语能够融发"古文书解 接)

c 与酒场2楼医义会的老人对话可以触发"为10 类又5 建于老同时贝鲁价德第一个海黄与梅轮 们的人对话 代后则在科特路布鲁克 与报雪机 地在的小公园中雪客里的人对话 就能是成是个 任务 机会+机类义"凡豆相似破

5 记得回到转换者森林彻底探索后行 加上隐藏 直路的医药 一片是 5个 现阶段能争到 4个 也们气记去全东北方向探索点的"万能也了

4 古兰克珠玛古殿有3个玄筋 其中2个要调查度 费尼的松至和子共3页 但现在无法进入城房间 逐有1个副是调查客人休息至中间的和了2次



# (水上の帝都ク・ラジョク・マ)

1、 但是凯已经决定不再报仇



主 後流作 基地區会有一场8055战。战后 基地后会有一场8055战。战后 众人要前往谢利坦港。 塔鲁塔罗

斯号停泊在断桥处 谢利坦港则在贝鲁肯德港的 上方。

del de la

### **Check Point**

在与老マクガヴァン对话前先做好回复工作。准备迎接接下来的BOSS战 BOSS非常巨大的点是水属性 光线过它的设击后再从上就能对其造成硬直 另外记得在武器店里买上的个"メイス" 气后的复数任务会用到

# (原利道港~) (原入之街 (原用道)

(シェリタン潜・駅人の街シェリダン)

为了寻家飞行的浮游机关,众人来 制制利理。即将知浮游机关与操纵者制 在飞行试验中坠落在梅基奥拉高原。而 克皇告音亮前去教励

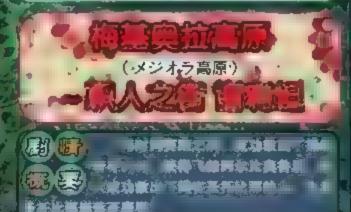
L线流程

謝利坦就在謝利坦港的东北 方向。进入谢利坦左上区域后 版二个老人身边发生剧情。之后

前往第一个场景的集会所再次与其对话能获得责 像品"ランチャー"。之后前往西方向的梅基奥拉 高原。

### **Check Point**

- )調查衛星左房間輕子以及右房间的床鋪能够設 得過具。在衛星住所会離及"超振功特訓"
- 2 商場的表子上有"つとん 的会得 可以回复 20mm的TP チラ不要審定
- 7 在潮州地可以将成器提升一个等级 并外可以 在这里将身上的可求均贵金全部用来买成器 包 后在战争剧情中能够以高价卖出 稳赚不赔
- 4 斯缪横击在上场景的跷跷板5大 宝箱会出现在 右上场景



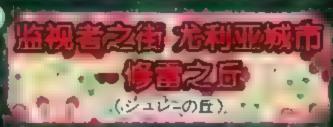
### 主线流程

进入高原后 要分为两队行动。卢克队先走到自己可行动范围的左上部分击败BOSS、然己可行动范围的左边部分发生剧

### **Check Point**

分限附记得将大德和提供分在卢克取中 BOSS 的弱点是火属性 有大德会好打很多

于时在开启菜单和表青脚天时含体上,但是在战斗中不会停止,因此一定要尽量避免条兵战 如果在轮到削功取行功时还有6分钟以上 脱杂得及回放影响了





首先驾驶阿尔比奥鲁前往西 边的尤利亚城市。休筌完毕后前 社会议室,剧情后飞往东边的修 雷之丘。攻略迷宫之后,前往尤利亚城市东北方。 向,通过生命之树传送回到外壳大地。 〇

迷宫解说 — 第一个场景需要用每火焰双 击3个红色谱石。这样正面的入口 NUT 才会显现出来(这个场景有2个宝 箱)。顺路向前来到通行之环处发生剧情,此时间 方的二盆路口只有左边的能够通行。接下来的工作 色音景用缪提击可以得到、绿色音素碰到就可以得 到、而蓝色音素则要打到带有蓝色光球的敌人才能 得到。在之后有楼梯的场景的下方正中央调查有排 **列看光球的五线谱,然后将音素从左到右排列起来** 就能出现道路,顺序为红、蟓、蓝。在道路尽头破 坏封印装置,通行之环处看边的道路就开通了。

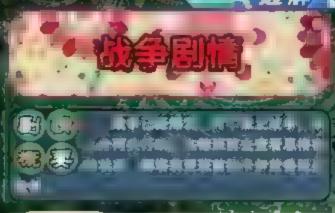
进入右边的道路后,按照之前的方法收集四种 音素各1个(红色音素旁的楼梯背后有宝箱,不要 错过),然后在收集绿色音素的地方先左转回收宝 箱,再走看边可以看到楼梯场景。先往上走将看边 的偏光机往下拉3格。左边的偏光机往下拉3格后往 右拉3格,使光线能够穿过透镜,照出五线谱。调 產后按红、黃、蓝、绿的顺序摆放音素,接着破坏 封印装置,通行之环处中间的道路就开通了。

进入中间的道路后、会看到又一个三岔路(中 间道路的蓝色蝉得物后藏有一个宝箱),这里注意 走左边以后楼梯之下藏着一个绿色的音景。这是妙 须要获得的。之后探索所有的房间收集音景(红色 2个,其余各1个)与宝箱、来到楼梯场景。这里有 3个透镜,利用缪檬击将最下方的透镜逆时针转一 次,将最上方的透镜转两圈,然后排列音贯。破坏 封印。接着靠近通行之环正面就会发生剧情了。"



### Check Point

"ユリアンティ流通3 是被不列任务最后— 步 交给男子5个"メイス 就行 与同一场景 右側的商人对话可以触发"ル クの妻义?" 水支付4000G 这个要字到日后能够进入卢克家 向母亲拿到钱时才能完成



## 主线流程

这里要选择卢克参加的队 伍。完成一边的剧情后就要操控 另一边行动,仅仅是先后顺序不

**尚。杰德班先前往ロ-ス夫人的家对话,之后穿越** 战场前往ローテルロー桥。过桥后前往竞赛多尼亚。 纏塔磊亚班剧情后向样穿越战场前往ローテルロ 桥。过桥后前往克赛多尼亚。

### Check Point

1 建议卢克加入战力将弱的效伍、并且把疑证 和椰塔孔型分开 陈证证复能力。恩格布因为 战争 物品的价格比较高,最好不要在这里和 毛进具

2 大地图会变为战场 无法存储 在战场上与战 人数斗的大数档》 之后到达克赛多尼亚后拿到 的选择说题行 最好是以() 遇救为目标 波波 口 テルロ 排之后出现的正常致人不在计数范围 何 椰莓莉亚班特别要运觉的是,第三次野猪店 铸会出现移动造座机械的神托之盾士兵,就发现 :现在线边跑



· 宣樂學到無埃斯奎并1 **建** 的传闻。此刻传来了克莱多尼亚即将是

其的满里。为了解 止损伤出境。我人 **医先前柱扎奥逊途** 操作通行艺环让党 事名尼亚与战场组 慢能落到廃界。



前往酒场区域发生剧情 之后进入酒场与堵在门前的男子 对话发生剧情。此项随意选择即 可。前往齐姆拉斯卡侧出口发生剧情。然后前往阿 斯塔的家与阿斯塔对话。之后前往少漠缘州,与右 侧的阿修对话。接下来就要前往扎弹遗迹。

to the man in the contract of the contract of

克赛多尼亚现在的物价被高 如果甲醛毛广 武器 就在这里一大性卖掉吧 几乎能赚进的 时中里.

(6) (D)



线流解

扎奥遗迹前面的路线与宝箱 都没有变化。来到上次与六神将 交手的地方 展开BOSS战后继续

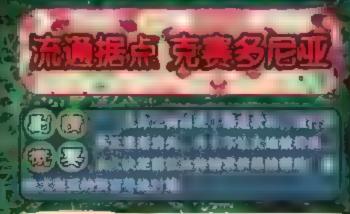


前进。之后 几乎是一本 道、注意回 收宝箱前 进。深处 发生剧情 后 利用传 送记忆阵脱 出迷宫。

### Check Point

班 55的攻击管围很广、利用自由移动也很难 辩开,能不容易睡底 这里最好准出二名这程 攻击阵容 机多弹物户电路往的(55 贯彻防御 与反击的战术 普通攻击附上意确认 初果 BD55是前未收气、能有要接牌技。避快继续行 伽 B755的跪跃攻击会造成防御新坏 乙烯曼 用企一時即才有

2 通行之旅左侧有个宝箱 触发是青白不要忘记 回收



主线流程

前往外壳大地的达特。

进入克赛多尼亚发生剧情, 接着搭架阿尔比奥鲁在麻界上空 盘旋一段时间后发生剧情。接着 Check Point

获得阿尔比奥鲁后 有大量的支线剧情等待完 成 与少疗拿走提验节坠的车夫在同一个地方对 活 可以得知吊公或卖给古"克库玛的ライズ。 产后耐性古兰声准玛 可以在集合商店找到他。 花 OCC OG购买回来 完成这 支线任务

2 才阿拉米斯商水司 在人口靠近狗》后会触发 "コ ラル城の肖像画"任务 进入同寓后工劃 左转出去 战后以缪火焰烧掉树枝 作为报酬会 得到黄重品"王内肖像画" 用来打开克机尔城 大厅顶上王座附近的隐藏房间 进去后拿到"镇 他の首盘"

走的情况。众人也在人质的威胁下。 **《新聞歌》 《 1988 · 1989 · 1989** · 1989 · 1980 · 1989 · 1980 · 1989 · 1989 · 1989 · 1989 · 1989 · 1989 · 1989 · 1989 · 1980 · 1980 · 1980 · 1980 · 1980 · 1980 · 1980 · 1980 · 1980 · 1980 

主线流眉

进入达特来到教会门口剧 **悄后进入大厅右转,利用谱阵传** 送到新的区域,一直向右来到伊

昂的房间。剧情之后回到达特入口,强制移动到巴 奇多鲁的娜塔莉亚房间。与娜塔莉亚对话,之后前 在揭见之间、剧情之后一路逃离王都,并前往西南 方向的伊涅斯塔温原。

# (イニスタ温原)・

主线流程

出口在西侧 一直向西边进 发,过了第一座桥 着到回复记 忆阵的时候就不远了。路途中会

遇到无限复活的怪物"ヘビモス" 不仅异常难 镇、默算击倒也没有好处。一旦进入战斗就逃跑 吧。离开温原后前往贝鲁脊德。

### Check Point

**温學一共有B个宝祖 另外使用磁度数分醇等** 气度可以かへビモス速走

## 主线流程

来到贝鲁肯德的研究所门前 发生剧情。之后离开研究所,回 到宿屋与阿修对话。第二天在宿

屋与杰德对话 然后前往研究所院的房间前发生剧 情。接着来到贝鲁肖德知事的房间,剧情后选择 "はい"直接移动到达特。

情之后来到达特的入口处再次发生剧情 接着前往 礼拜室与凯对话。剧情后选择"はい"直接移动到 劇利坦。在谢利坦的集会所前与老婆婆对话 然后 进入集会所。剧情后准备前往塔塔尔吴谷。

### **Check Point**

游动解析装饰的剧情无成后 在司書前特殊无 所的梵的房间里 与实上能够获得"先生ご益 叙 的会用

2 再次能够搭乘阿尔比赛套后 科科路市务免的 皮质尼米与古兰克体妈的皮类尼等可能能够进入 了 两点都有贵家的竞赛 一定要记得去拿

3 进入达特之后 在初展往际会验发"超振功特」。113°

### 米宫解说

白天的經塔尔漢谷銀夜晚不 同,宝籍全部重置 最好看做 个新迷宫。颇路来到第一个场景

处,在一个可以大幅度左转的岔路口,用绿檀击背景的岩石,可以打开一条稳藏通路,里面可以学到绿的新能力"绿翼"(查看Check Pomil)。返回原路后进入第四个场景可以看到回复记忆降。记忆阵旁边的树利用绿摆击会出现宝箱。车上角与右上角两棵树则要用绿翼才能获得宝箱。再往前走一点就是80SS战。战后打开封印进入内部。

进入内部后 先回收左下岔路的宝箱 然后直线前进。进入安放着一个音叉的房间,用绿檀击音叉中间的俊钮 点亮左右两个光球,就能打开前面的门。来到通行之环处,前往右上的通路、将会来到安放3个音叉的房间 这里将左右的音叉每个撞击一次就能开门了。穿过下一个房间(记得回收宝箱一个) 来到安放一个音叉的房间,撞击音叉就使停住风,解除封印(蚕者Check Point3)。之后回到通行之环处就完成攻略了。

### **Check Point**

1 进入稳藏通路店 走到尽头学到鲜甜 包括利 用学型打井两个机关 可以分别进入两个房间回收目前

2. h \$5的点是暗晶性 耐性与成而光 据武大部分可以用自由移动轻平 高卢克夫吸引主意力。 然后让河怀输出吧

等 件止风的两条右下有一个面积 更取得这个宝丽。 需要同时计值场景以及左边场景制风 腹角果只要撞击者又就能超级 而左边场景共有5位5个者又 将5层与下层的6个者又各撞去一点 中层的无理就能超减了 线后再返回之前的场景。在右下用可以调查的地方使用作是 联金随风机过去。获得否备

4 BPSS战后则作并设井船户克和樊姬被传送到的 花田处 可以获得"夕 考 的食谱

## 主线流程

阿尔比奥鲁在塔塔尔溪谷所在的大陆板块西南方向的浅滩上可以靠岸。 前往溪谷深处解开封

印后,利用传送记忆阵脱出。然后回到谢利坦。

# 水上海 6 金河

## 主线流程

进入谢利坦的集会所 之后 回到外面发生剧情,再与右边了 望台的娜塔莉亚对话,然后住宿

一般发生創情 之后就要前往巴奇卡鲁子。来到巴奇卡鲁王城外发生創情 之后从王城大厅左边的门一直走到 "インゴベルトの私室 进入后发生剧情,然后回到巴奇卡鲁广场中央的宿屋住宿一晚。 剧情之后准备前往古兰克库玛。来到古兰克库玛后进入揭见之间 之后准备前往达特。

I SE ALD VE

### Check Point

在謝利坦住宿会離失支线 "超振功特国& 2 現服本姆拉斯卡的国王后 可以进入声力的 求 建此时机找到要素对话 进展 "ル クの奥 タ2



来到达特教会门前发生期 信之后从教会门前右侧的通道 进入神托之盾本部。来到之前教 禁伊郡的房间,然后直达深处的修炼场,在最低层 与ライナー对话,获得"飞行谱石"。之后前往克 赛多尼亚,到阿斯塔家中与阿斯塔对话,剧情之后 前往尤利亚城市,进入后发生和平条约签署情节。 之后前往会议室与市长对话,然后前往谢利坦。

### Check Point

神托之盾本部之前有四个无法挥到的宝箱 现在可以利用螺丝拿取 乘尘最下层右侧的升降机来到最高层 很快就能找到稀子 件上去 现行了。

2 进入尤利亚城市之后 可以完成"ル クの臭 又2" 卢克丁得"雷神剑

# 原人之街 镇凤道-含小关章市 贝里海温

主线流程

・ 进入謝利坦的集会所、 做 好准备后与イエモン对话、选择・ ああ、出发する 一 后离开集会

所就会发生剧情。从北面离开谢利坦,前往谢利坦 港。剧情之后进入与辛克的BOSS战。战后要玩一个 迷你游戏 根据堤堤的指示利用绿火焰推动光球, 限时!分钟,顺序为上6次·右下2次·下4次·左上 3次·上2次·右下2次·下1次。墨甲基本是 7 鹿 进入知事邸后发生剧情 之后与缇娅对话、然 后前往 "レブリカ研究设施"正对面的房间,剧情 后前往梅基奥拉高原。

### **Check Point**

近人物利加店。首先州《武器防其店 将取各 彻状提升一个等级 要实的道具和食材也然早复 各村 等到与了工士》对话后 断上的设施现无 法使期了

z 攻上矛克的最新时机是在他使用"即先主破" 参数。\*\* 外比战他会使用范围巨大的权负义 要 水可能避开



主线流程

这次进入梅基奥拉高原的入 口限上次不一样。要通过大陆东 南方向细细的海路进入。突破速

迹,完成通行之环的操作后, **离开遗迹会发生剧**情,前往贝鲁肯德。

### 迷宫解说

· · · 遗迹》的内部有8055看守。 虽然可以强行将其击败并突破 但考虑到消耗与回收宝籍 ~ 还是

选择将其削弱的战法。除了遗迹1以外,梅基奥拉高原另外还有4个小遗迹 分别位于版图的东北、正北、正西与西南方向 除了正西外入口旁都有记忆阵作为参考。4个小遗迹内各有一个装置 启动后会封住8055的一种属性取击。但要注意的是 联 够封印的遗迹只有2个 双路以封印正北和东北的两个为指引。首先从入口往北方走一点点就能看到遗迹1的入口,进入后调查最里面 海知必须要破坏机器人,拿到动力机关才能继续下去。

回到高原、往正北方向前进、在某条难以发现的西向小路里就有遗迹入口2。进入之后可以看到4个箱子横向排列、从左到右命名为ABCD。解谜顺序为缪火焰点燃A和D→A向上5→点燃B→B向左5→点燃C→C向左4、然后向右2→D向上3。

回到高原入口处,向距西前进,到尽头马上就能看到北边的遗迹入口4。进入之后可以看到4个箱子、依日从左到右命名为ABCD。这个谜题需要修擅击来推动箱子、解谜顺序为A向上3·8向左4·C向上1、每向右1·0向下3。

- 完成两处封印后就可以回到遗迹! 击败 BOSS, 一路前进来到通行之环处发生剧情。



### **Check Point**

虽然不能与动所有的量进装置 但考虑到回收 玄部,遂是有公费走遍地图的 特别是正面的遗 进4例 在中央的扇风机专边使用埋裂还能稍外获 得左右、个五桶 加卡这2个五桶 高原一共有11 个五桶

2 BOSS科印了两种法本社会计时价很多 彩点是 水和风 用对应的据式攻击现行了。还有注意不 要错过FOF技的运用

## 主线流程

进入贝鲁肯德后发生剧情 之后前往达特。进入教会大厅后 右转来到传送阵场景,进入迷

宮。穿过迷宮后来到ザレつホ火山。

### 准宫解说

遊泳宮只有1个宝箱,而且 必须在有谬翼能力的前提下才 能获得。以下为回收宝箱的路

线· 首先由楼梯前往2楼,进入左边的门来到大厅上方(这里走进右侧上方的门就可以直达目的地头山),然后从左侧上方的门进入,穿过直线走道然后进入右下方的门,接着进入左下方的门,再次穿过直线走道,进入左下的门,穿过一个1字的走道,然后从左上的门进入,最后一直顺着路走,就能来到中间有个凹洞的场景。在凹洞处使用绿鼠、那港到宝箱的所在地。之后顺着楼梯往下走就能从落穴回到2楼的右下角了。

### **Check Point**

追路也不要担心。遇到我会的人与其对话 近年回到我会的传达所处



# i线流程

进入人山内部的遗行之坏 处、完成操作。脱出火山后返回 贝鲁肯德。

### **Check Point**

附近 众人连州赶去

## 主线流程

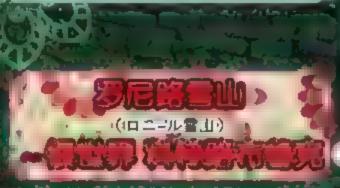
后前往瓦伊爾捷定的复制设备前发生剧情 之后移动到谢利坦。进入集会所 剧情后前往科特路布鲁克的知事邸与知事是弗莉对话 然后进入酒店发生剧情。接下来就要前往西边的罗尼路雪山了。

(digle)

### **Check Point**

写山 L 会有感疑。最好在科特路市鲁克特全员 的装备提计 ◆等級 并买好回复选具

2 与酒店 楼带和色头带的男性对话可以触发支线"ルークの奥义" 因去找母亲拿到钱后交给他 卢克可以学到奥义"高新灭碎阵"



## I线流程

完成雪山的通行之环操作 回到科特路市會克 前往酒店的 柜台后发生剧情。之后前往科特

路布魯克港出航就能前往アブソープケート。

### 迷宫解说

雪山迷宫的难点在于宝箱 回收。首先第一个场景有4个宝 稻,其中2个藏在入口往左看的

### **Check Point**

同时面对有格雷特。但尔文和阿丽艾塔的B(SS) 战 这里推荐采用个个击破的战术 首要的目标 是核护能力超强的花格雷特 地在远离战线的时 强会环唱谱术 这就是进攻的机会 击破药格雷 特后就集大阿丽艾塔 利用自由移动入避潜水的 话就没什么大问题 最后对对红尔文 跳以前一 样采用诱致巨术 让同体以潜水起于再去攻击现 行了



## 主线流程

吸收之门在大地图的正北 方。来到迷宫的最深处,击败 梵 崩落扁结束。

## 部宫解说

情到中央的五线谱后,首先 前往周边的四条路线回收音符。 中途断开的遵路可以用學火焰射

击烛台来连接上。二个音素集齐后,回到五线谱处 解并封印进行传送。

接下来的路线虽然看起来很复杂,但是因为有红色和紫色火焰挡道、实际上只有一条路可以走、只是在方形路线的区域部分,务求将每个角落都走遍,回收宝箱(四个场景一共四个宝箱)。其中最在下的门虽然实际上不用表,但将其中的怪物打倒后红色火焰就会消失,有利于之后回收零箱,所以请务必光顾。一路来到最底层的传递点,往下层进行传送。

後下來会发生剧情,我方队伍被拆散成3组2人 队伍。基本的前进方式是踩上发光的圆阵。不断切 换队伍相互解除机关,最终在下层会合。这里的行动顺序如下:

1 卢克组一路向下,点燃三个烛台(包括不在 自己道路上那两个),在最下层用零撞击音叉。打 开门后进入传送点来到下层 往前走到第二个岔路 ①、往左点燃烛台、往右用零建击音叉、然后返回 本层的光阵 切换到凯组。 2 凯组顺路前进来到传 送房间,回收右边的一个宝箱后,由左边进入下一 个场景。回收左边的宝箱后 进入左下的门来到某 一个传送房间。走石下方向的路线可以回收一个宝 箱,然后前往下个场景,击倒敌人让它变成石块。 从第一个空得推下去,然后踩住光阵,切换到杰德 组。日本德组先回收右边的宝箱,然后来到传送房 间 回收左侧宝箱后直接从门进入下个场景。这个 场景的第一个门不要进、将最左侧的敌人击倒变成 石块后推下去 然后走右边回收一个宝箱,再从严 克开启的门进入传送房间。这个传送房间有两个宝 稍可以回收,因此每个传送点都去踩一脚,最终从 最下层进门。将面前的石块从空隙处唯下去,回收。 两个宝箱后,踩住光阵,切换到卢克组。4 卢克组: 回收右侧的宝箱后,用缨麈击破坏左侧的石块。然 后传送到下一层,走右侧撞击音叉,然后回到左侧 破坏石块,踩光阵切换到凯组。〔凯组再次击倒敌 人,将石块从右边第二个空隙推下去。再次切换为 卢克组。 6 卢克组搜击左侧的音叉 切换到凯组。 7 凯组顺路走到尽头自动切换到杰德坦。8 杰德组 色火焰后自动切换到卢克组。《卢克组上前合流。

此后进行传送就会直接跟梵决战,回收宝箱与 整理装备最好现在就完成,存档之后就可以踏上传送点了(查看Check Point2、3)。



### Check Point

1 被分散或"合小压的财保 尽要少用文范围文消耗的回复潜水 要以节约为根本 不然之后决故 对药品不够就得不偿失了 玩家自身操业追战的 电 北远程角色多用玻盘型潜水。以快速解决战斗为目的 4 为人及的话 逃跑也是一种战水 2 有军官色火焰后记得之则还有宝崩没有回收 按师应免的行动路线原路返回 收集者素电开启 在上的五线者 再开启左上的五线者。中央五线据传送的第一个辐景路线右侧还有个没干的五桶 不要找生

3 玻璃矩的战水是在他的通常攻击范围外使用自由作动 这样他人成会使其"龙龙枪"或是咻响减水争攻击 刚者发动慢硬度文而且非常舒服。是九条的舒机会 后者在咻得中和咻喝后都没有



首先航柱应接室与父亲对 主线流程 话,离开家里时得到赛康品"仲 "国からの手纸"、前往港口乗 船。在船上读了3个人的来信后、来到谢利坦港。 前往谢利坦的集会所,得到阿尔比奥鲁。原移到尤 利亚城市,前往堤娅房间的花园,让堤娅加入。接 看前往达特的教会,阿妮斯加入,再前往伊昂的房 间、刷情后凯加入。前往崩坏圣托比那、靠近老マ クカヴァン发生剧情、然后前往修雷之丘的通行之 环处、剧情后前往南环圣托比那。杰德加入。强制 进入占兰克库玛。之后进入揭见之间、剧情后前往 巴奇卡雷、在王城门前娜塔莉亚加入(查看Check Point3)。剧情后前往达特(查看Check PointA)。 再次剧情后前往教会的右侧传送降处、接着前往教 会的右侧内部传送陈前发生剧情。之后前往西方的

扎勒霍火山。

阿介比奥鲁塔乘状态下 打开大地图 按START 使可以瞬移到目的地 非常方便

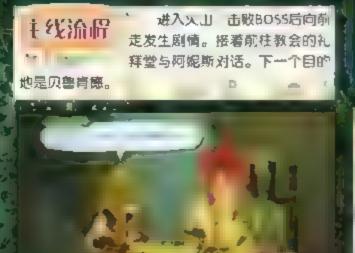
2 崩坏圣托比郡铝墨的床上有那阵毒 麻痹与封 印的食谱 不要错性。

4 表一次进入达特后阿妮斯院会与从 记得克特 他身上的重要装备降下



は現場では、 東京会体を普楽囚禁了起来、第年再次 出現、阿妮斯突然背叛外級走了伊瓜







### **Check Point**

1 由于人口不同 非勒霍火山可以看成一个价速 宫 基本上所有的出路都是初接物景后回收宝箱的。正确的路可以一直走到底 克里需要压意的是有各道路会被与名浸没 压塞行走的时机 MUSS吐火垃圾去肌采的场景 路上不淬步就不会中弹 BUSS的弱点是水 计大概连发上级水属性循水 线后近线角色多多防御、线角机会用水具性F小技打

2 无成本物金火山玻璃后 立刻前行科特路布鲁 在 在 有底在 例的场景中央处发生剧情。 之后 自动表到扩物金火山 例付之前的 55吨火水的场景 表到最左侧会出现新的遗路。进入后会学到 强之概律火焰 之后利用椰火精可以在右侧做成 道路细胶1个五箱+一把火精性例 左侧做成 道路 脂路并到之时3个移动短む的地方 用一发火 指霉穿过去 可以回收 个五箱 另外在之成"ナ 少了下の寒火 的前提子前了这特基 可以学到 佛路将型的新臭人



字典形。此書書編《字》 有,且得走了總條体內的章句。現在依 集書这个預言,众人来到贝鲁肯提寻找 實能章句的教章 《阿條四學傳知等數書集制整》 影響。學術也要像下傳物經濟不應查書書業數學 升始數章传順預言。

## 主线流程

进入贝鲁肯德发生剧情、前往研究所医疗室对面的房间找到 斯皮诺萨、然后前往罗尼路雪。

往通行之环处发生剧情(查替Check Point)。之后 前往巴奇卡鲁的港口发生剧情,接着前往主城、剧 情后前柱克赛多尼亚、在阿斯塔家前与家中发生剧 情,之后与宿屋前的何妮斯和娜塔莉亚对话。接下 来前往尤利亚城市发生剧情,之后前往费雷斯岛废 棒群。

有了侵化绑火焰产品 可以丢到户前至山到 不了的部分 首先来到《前提出水》句的场景 走左上角进入有12个烛台的场景 先将中间直线 格子的她台位到地板上有标记的地方 战后从上 到下将她台布置成"""的排列 万式 完成后回到找到的场景 利用爆发进入右 上角的道路 路点燃烧台井 7 所述 在倒钱第 今场景需要用火焰射向反射石 大点燃两个性 台 进入最后一个场景后 排队头的反射石柱式 他板上有标记的地方 此时原路返回至通行》环 后记忆陈的后 个场景 走在上方的道路利用挥 撞击打开人口 再次进入 2烛台房司 克利14下 方道路将及射石推到标记处 再削以上方道路站 在标记处 利馬卡拿隸屋慢调整方向 对自左下 角度射揮火焰 让火焰送生(火炬射一次性点概》 个独台 连样上方的 7就会打开 同到气和挥放 她行的路线、进入上方的引机之罗尼路分山北区 璣 调查图分的探索点说能得到需重品 "橡皮飞 居石" 今后阿尔比奥青得到强化 能够在大多 数地形看陆、北满速度附能够甲硫岩厚之民的组

\*(フェレス島魔螳群)

鄭火蓮的剪七音書、众人前往音看。黑 (表) (要) 旅笼客复制当的要营销岛的废墟当成绩 **美名字符号在北里大量制造党制**业 悔的协助下将战争中毁**灭的职种故**##

主线流唱

费雷斯岛废墟群会以缓慢的 速度在尤利亚城市周边漂流。在 上空多多盘旋一定会找到。穿过

迷宫来到一栋大房子前会遇到阿丽艾岛发生剧情,之 后进入房间,再次发生剧情,然后离开迷客。驾驶阿 尔比奥鲁前往新生的霍德。霍德在尤利亚城市的东 边,靠近后会发生剧情之后前往古兰克库玛。

首先入口处回收宝箱后右 转 切换场最进入右侧的房间后。 门会锁上 全灭房间内的敌人后

锁才会解除。一直顺着楼梯上北边的屋顶 从右边 降下用缨火焰攻击把手可以回收"个宝箱。回到屋 顶走左边,调查把手后搭桥到升降机处 先到5樓 回收宝稻、再到2楼、用缪火焰攻击下方的把手 搭桥进入对面的房间。全火两个敌兵后来到屋顶, 向西边切换场景。看到回复记忆阵后,先用缪翼前

往上层,直走切换场景后进入房间,顺路来到上 层,对石像发射缪火焰反弹击中把手,就可以回 收宝箱子。原路返回回复记忆阵处,进入左侧的房一 间。回收宝桶后用绿撑击中央地板。落下一层后回 收宝箱,再次撞击地板,落下后出门。从走廊最右 侧的楼梯前往上层,再往下方的两扇门出去回收宝 **福后**,走上方的门进入房间强制战斗。杀掉一个敌 人后离开房间,向右走切换场景,从屋顶楼梯下来 后,进入右下方的房间走到尽头。用绿火焰射击石 像反射到把手,将通向宝箱的桥摆好。回到前面的 走腿,从上方的楼梯下一层,进入右边的房间全灭 敌人。出门后往右切换场景,接着一直向上再切换。 场景,进入房间全灭敌人。离开房间后向上走看到 记忆阵,从记忆阵旁的阶梯上去就会触发剧情。剧 情之后进入房间顶层回收两个宝箱,然后从记忆阵 脱出回到入口(此时不要忘记回收入口左边道路上 的三个宝箱)。

### Check Point

在九成"ソ トダンサ 2" 約时投下 当本 ド宇と幻影,青结束后 造出一次将用台看到房间 外插着一把剑 调查之后现会最后一次对决义 ドダンサ 殺人的政击模式没有变化、就是攻 上为高了很多。因此我方也不用改变战水。击败 他之后公得到一把剑

- 医沙皮斯爵士基氏非常进生失言 无法卖入的众人。只得先回到古兰克风 医化食相关特征 **。此时康新宣布新生**集 i完格走给·蒙尔福业物用将作为新金》 医乳酸酶的酶点 医玻璃车 阿爾艾姆战死中奇古

影响整理学。这特马马鲁库托三方会谈后,决 ■■訓除漢字簿益特的衞星风暴为目様。而得知何 **李准告献金命命依赖<del>亚和应</del>等后,众人立刻动身前 学問題之夢履始者** 

上线流程 地本部的作战会议室,与ゼゼ マン对话。之后前往揭见之间。

离开于城时发生决斗剧情,接下来前往奇古鲁森 林洞穴决战。战斗之后前在尤利亚城市会议室 剧情后来到巴奇卡鲁,一路前往揭见之间发生剧 情。之后前往国玉鹤房间,剧绩后娜塔莉亚与杰 德惠队。然后前往产克家中父母的房间几期情后 惩塔莉亚与杰德归队。之后出城前往东南方向小 岛上的雷姆之塔。-

与阿爾艾塔的決战 阿妮斯名领上场 记得做 行准备。首先要将跟着阿丽艾塔的两头更兽各个 击破 否则中了他的记集义后死亡率极高 泰战 人员的目标都设置或"同人数查组义 另外阿 丽艾塔轻集义中特写结束后的踩峭较下>+。 能将伤意降小不少 战后记得收集中前拿不到的 言箱

2 椰塔莉亚与木穂 12 队后 切換场景名前 1 声を 事的主义。与父亲对话会融友"ガイの宝剑3" 凯会得到专用的武器"宝刀ガルディオス"



F线流程

放略當姆之塔, 面數理斯特 后, 前往达特。

前几个场景都是镶旋阶梯 部官解说 一本道,不做解说。洛桑升降机 来到场景1, 首先转动面前的阀 门,开启隔壁2。然后先向左走,将管理隔壁3的 -个阀门转动(这里利用攀翼可以前往上层回收3) 个宝箱》、接着向右走艘梯子切换到上展、两向右 走爬梯子回到下层、转动阀门开启隔壁1。之后转 动右边紧邻的阀门,就能开启隔键3了。接着继续 走右边、梯子处回收一个宝箱、搭乘更右边一点 的升降机可以前往场景2。调查尽头的旋转物可以 得到"レムの充填器"。回到场景1不断打倒带有 光球的敌人直到填充能量到100%以上就行了(查 看Check Point )。充填完毕后回到场景2的尽头调 查音机关,之后走到升降机处就要迎战8055了。 BOSS只要不站在它的正面就毫无威胁,不作过多 说明。

### Check Point

这里得所建议打倒带着红色光珠的最大 它会以极快的速度移动 可以通过美州隔壁\*的方法来吸制它的行动范围 击倒它忽后能量醉闹光填至 20% 在向吉机关业人能量飞后 场景2会出现。把长枪 是本德强力的武器 一定要获得记得在战斗中一定要在击破目标前时其使用途个通其才有效果

着先前往 法特的 礼拜堂、然后前往教会大厅 左边的图书馆 外后前往教会大厅 左边的图书馆 与缓蜒对话。接下来前往雷姆之 塔、搭乘升降机直接来到顶层。大段剧情之后,前往巴奇卡鲁的王城发生剧情,接着前往户克宅的应接室,剧情之后前往巴奇卡鲁港口。接下来前往尤利亚城市的会议室,然后前往堤蜒房间的2楼,再次前往会议室。行装准备完毕后前往吸收之门最深处与拉尔戈决战。战后从左侧下行楼梯一路向前。 剧情之后前往达特的教会。之后就可以前往版图最雨方的ラジェイトゲート。《

### **Check Point**

7 获得罗蕾菜宣珠后 耐圧送特伊品的房间触 发支线任务"テイアの培散?" 提供了得借款 "シャージメント"

計劃分支的战斗 利用自由移动可开他的攻击 并且注意秘典义就行了 战斗方式跟以前没有太大变化 他的对性为火与地

3 秋回弗罗莉安后、在待有"万能包丁"的情况下、与伊昂房间的弗罗莉安对话可以获得食者"ンチュ 在卢克富主教的教修选斯对话可以获得食榜"おごん" 映及完成支援任务。

# (ラジェイル ケニト)

主线流程

來到放射之门最深处与聲斯 决战。之后前往古兰克库玛。

## **Check Point**

到HOSS为止的路邊基本上是一本道 注意以下 喷风器的地方可以使用螺旋 有两处确望有限链 的地方可以用焊缝击打碎回收包箱

2 BOSS在回复记忆昨下方 前光耐腾 基本十全 是潜水攻击 近身故碑我万有4。 凶此失识极限 开攻击



# 水均部部 合兰克第马。

才 後流程 一 遊入古 一 克库玛后剧情, 之 局前往克费多尼亚、与酒馆前的 人対话选择 "はい" の 之后就能 前往艾尔德一特。



## **Check Point**

更赛多尼亚虽然有着强力的最各 但在最终 建宫中同样能得到最强等级的最各 与其花钱 在这里购买 不知外声 下间复道具和食材比 较划算

2 在古一克库玛里吃阿姆后 就可以完成"古交 书解读 这个支线任务了 前任放射中门 进入 后本德超会 ] 得"刀目又出义 书"。接下来前 任选特律品的房间与弗罗莉安对话 然后所呈龙 树亚城市 调查文件所任语名部屋 ] 前右侧凸 出部分上的发光物 最后从北侧进入弗布红斯河 支统驻定成任务 本德 ] 得最强的潜水"上产才 フォ 又"

# ( 荣光の大地 エルトワント )

提展除場出了大清歌。配合戶克消除資業的第 海線排除便便吸收等雙帶非方量的其。最為 東加速,或論由海歌市 海的工作。 東加速的一定解前於罗智斯。 與阿伯特別等事第 海景的包围下。一起消失在了海底

主线流程

迷宫解说

进入大门后,马上就会展 开对新格雷特的BOSS战,预先 调整好战术与装备。莉格雷特的

打法基本无变化 就不再叙述。这里没有岔路,一边回收宝稻一边前进,看到记忆阵后,下一个场景会触发卢克与阿修的单挑BOSS战(查看Check Pointz)。胜利后与同伴会合,先从否则楼梯往回走回收两个宝箱。接下来又是长长的一本道。

来到有绿色的回复之忆底的场景,这里在前上 了阶梯之后石转可以顺路回收两个宝箱。往上方走 到尽头切换场景后立刻有与辛克的BOSS战。打法 跟之前不变,不做赘述。由败辛克后往前走一点在 转,回到上一个场景可以回收一个宝箱。一直前进 到尽头进入大房间的场景1。

场景1首先用缪火焰攻击第一个蓝色的水晶。 可以拿到一个宝箱。调查右上角水晶下面的反射板 后,对其发射缪火焰可以打开上方一扇门。接着往 左边走回收一个最左侧的宝箱后, 从楼梯上去进入 左边的门切换到场景2。场景2下楼梯之后,上方 的柱子从右边进行缪撞击。下方的柱子从下方进行 缨撞击。接着从上方的门进入场景3下层。这里徘 **御着两种特殊的敌人,用光、暗属性的双击击倒它** 们分别会得到"光转の谱石"和"暗转の谱石" 推荐使用阿妮斯的谱术和卢克的FOF技。首先使用 "光转の谱石" 止迷宮安揆方向, 从下方的门出去。 后、右转找到之前推倒的T型高台、顺着梯子往上 肥、然后踩机关变换方向 向下方出去 就能拿到 比罗雷莱钥匙更强的卢克的武器。原路返回后爬上 另一个之前推倒的柱子 在有紫色圆阵的地方使用 缪翼,又可以打开一扇门。之后原路返回左边踩地 面上的机关。这个场景就会变为之前的场景2。从 梯子爬上左边的高台,在紫色。一个都周围横列数 回收~个宝箱。接着进入殉刚打开的门。可以来到 场景3的上层。重接前往右下角的道路先回收十个 宝箱、然后返回中央使用"暗转の语石"、進宮又 会产生变化。从下方的门切换场景、调整中央的两 块反射板让其相对,然后踩下右下的机关。这个场 景就会变为场景1。来到之前左侧高台有两个旋转 的烛台处,踩在紫色圆阵上 对准反射台发射增大 焰、趁火焰还没反射回来的时候切换为攀翼 飞起 来撒断反射回来的火焰 这样就能打开下层右上方 的门。进入后来到尤利亚的孽前,可以获得一个宝 箱。如果之前有在持有"魔剑ネビリム"的情况下 与达特礼拜堂的トリトハイム対话、那么此时还能 得到"圣杖ユニコ-ンホ-ン"。

以上就是本迷寫全宝箱的回収法。之后原路返 回场景3处,从两侧的楼梯上去就能挑战梵子。

## Check Point

定人最終建宮后 各地都有不少支线任务可 以验发 其中最为重要的任务是 儿 夕の奥戈 在气藏 ル クの奥文子 的情况下。前任 **达特数会通向火山传运阵的前一个房间图书馆** 跟绿色衣服的女性对话 线后回到卢克家中文母 的房间与母亲对话,剧情无成后再去这特找模女 性对话能行了 卢克会学到"空破绝风击"

2 与阿修的单批战 最稳定的打法是防御光他的 招式后进行反击 但是不管怎样占领牢记 不要 使用证真义 后期公定会遭到犯妻关的反击

3 不公是一形有还是 月气 化的玻璃法跟之价 也没有什么变化 惟一更注意两点 一. 当一形 卷的IP新朝无凡时 一定要说先站自己族五做回 复 当HP变为6财会立制进人 形态的战斗 不 全结束中国自的时间。 处在 形成下会使用 "シャップメント" 直括第718大場本攻击 且正罪是无金髓机的 因此干脆不要去习避,直 提上去跟他很了

普迪迪亦何观点郑业迪数游戏是绝对被得RPG



建是一基不可多得 给他勇RPG。FOF執持戒 **并坐施皮料得无比支援**。 网络毛条者老特效真义的格尼与连接:明律学 杨逸都又对唐色的成长起著亚英重要的作用。 可以说各个这位都有自己的一条力量。周末是 (对于生存意义的探讨。)一块三种/ 磁人亚脒。 ,特别是点人会的成长经历可以说是探探审点了 春个现象的心里。薛幸福梦时起共鸣。 可惜谁 这的优化略顺不够,大适同上债效抗使的情况 指增生点,而3DS操剂对于异性磷族作为物的 我并来说有暗也不禁他人抚搡。如果能会不在



# MARINE MERCHANIST MARINE MAR

# Supercard DSONEi/Mini

# Supercard DSONEI/Mini 固件升级支持

₩ NLS SLOT .

设备多标识率 EOS /1 11

Supercard小组在6月10日对Supercard DSONE/Min 烧录卡进行了一次固件升级。 此次升级主要是针对3DS在6月7日的最新系统固件,升级后Supercard DSONEi/Mini可分别运行在NDS的142(143c)和3DS最新的 V2 0系统上。烧录卡升级的步骤和以往相 同、还是需要使用到JSB升级工具。先将光盘附送的固件解压并拷贝到microSD卡的根目录,然后再将卡带插入USB工具并连接至电脑,此时烧录卡即会自动进行升级。升级时注意一下USB工具上的LED灯的变化、灯闪表示正在升级、绿灯表示升级成功。

# Supercard DSTWO

# Supercard DSTWO最新内核发布

東京 NUS SCOT-1, 存储 mm//Sc を SCHC 最新内核版本 EOS v

Supercard小组在6月30日发布了新版的Supercard DSTWO内核文件。本次内核更新更新后Supercard DSTWO可兼容NDSI最新的系统1.43(144c)。内核的使用和固件不同、只需要解压并将其拷贝到microSD卡的根目录即可,不用再在NDS上

进行其他额外的操作。另外的Supercard DSONEI/Mini因为架构不同所以暂时没有得到升级,请使用Supercard DSONEI/Mini的用户暂时不要将NDSI更新到最新的143(144c)系统。

# EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

# EZ5i斯版3DS固件发布

美型 MDS ScOT 1. を使 mpc.SD-E SDHC 应用户移放本 F2m30 bf

EZFlash小组在6月26日对EZ5/烧录卡进行了新一次的固件更新,这次更新可以让EZ5/烧录卡正常运行在3DS主机的210系统上。要升级此次内核前,需要保证卡带的固件在v101之上,在保证固件为v101以

上后,将本辑《掌机王SP》光盘中附送的 v105圖性解压并拷贝到microSD卡根目录, 之后运行文件按照提示进行操作即可完成 升级。



几个是有。首做传为"PSP号机"的Xpain Pin 21则出於前着实让火军共善等一样。 今行货成已经正式由食尼爱在信在因内推出了族而火灾的关注废却没有那么高家。将实 21i仅仅是被着PSP go的皮而它。附带了游戏校位,但并不能具正玩PSP游戏。估计这是降低 火灾吸引力的重要原因。25i的售价只要2000多元。如果你还没有iPhono的 资个21i玩游戏 则也不错。维党Android上游戏还是很多的,更何况还有各式各样的模较需。你这食尼福集 21i能火爆起来,还得常在具有实料方行有。你而一起来看看木料的新软件。

# 软件新值

# 修复错误。Daedalusix64新版发布

PSP上的N64模拟器DaedalusX64最近又有R309、R312等多个版本放出。新版采用sscanf函数提升了金手指代码的检索速度、修复了存档文件保存的错误;增加了调试代码检测r0的写入状态。DaedalusX64的作者倒是根勤劳、经常放出更新、不过几年来DaedalusX64并没有很大进步。估计彻底要DaedalusX64完美、得等PSV了。



# ·加入门却关执功能识SP Rower Controller和版发布。

PSP上的电源插件PSP Power Controller于近日放出V4 9 0、V4 9 1两个版本。新版加入了自动关机功能:将HOME键从键位列表中移除;添加设置组合键和菜单按钮的功能:关闭菜单后、光标会回到最初位置;修复了按HOME键退出时导致其他按键无反映的错误。PSP Power Controller能够自动调节PSP的屏幕亮度并能自动关机,如果你想节约电力,那赶快安装本插件吧。



# · 添加显示信息 RVIF Player新版公开

PSP上著名的自制视频播放软件PMF Player于6月中旬放出VI 3、VI 4版。新版加入了首个PMF文件载入功能;修复了错误并添加了更多显示信息。PMF Player是专门的PMF视频播放软件,界面十分美观,但功能方面则比以其为基础开发的PMP要少一点。



# LEWIL 菜单 Kingdom of War PSP新版放出

PSP上的同人游戏《Kingdom of Wor PSP》于7月初放出PRE-R2版。新版修复了 对话框彩色显示的错误:改进了菜单:能 够看到在线玩家数量:昵称能够长达10个字 符。本作是款在线游戏、慢伤了著名的《魔 鲁争霸》,能够通过网络与其他玩家对战。 游戏中玩家可以选择信侣、号箭手和战士三 种职业。



# · 加入新汉·卡·Nobile Assault新版放出

不少玩家认识《Mobile Assault》是从iPhone 的APP Store开始的。事实上 游戏采用了双平台战略 在PSP和 Phone同步开发。在6月18日、游戏放出了V1 7 3版。新版添加了新的数程任务:加入了第27个任务While They're Down;改进了直升机的飞行速度比玩家更慢的问题;修复了游戏信息中大量的拼写错误。游戏的地图和任务比



较多、玩法也比较有趣、吸引了很多玩家。为此作者计划开发西班牙语和法语版本。但 不知睹时候才能加入中文呢?

# 改进图形"O.T.F.新版发布,

PSP上的益智类游戏《OTTF》于6月 24日放出V2版。新版改进了图形:新增了 语言:加入新的效果。游戏的玩法和规则 类似于经典游戏《扫雷》。游戏时、玩家 可以用PSP的方向键控制光标移动、按×键 增加数字,按R键复位关卡,同时按L、R键 回到第一关。







由于暑假历来是旺季,所以价格通常都是上涨的。不过 鉴于现在的过渡阶段性质、价格基本还算稳定。目前来说PSP

是个不错的选择、毕竟破解什么的已经很成 熟了,而3DS由于软件不够丰富,而且破解 暂时没有苗头,所以在国内的销量并不是很 乐观。

照惯例还是先说PSP,最近的价格保持稳定,PSP-3000的批发价基本稳定在1050左右,零售在1200以内都是比较合理的价格,这个价格相对以往暑假已经是非常便宜了、毕竟PSP已经到了来期了嘛,目前还没有入季PSP的估计也暂时不会考虑PSV,所以还在纠结的同学干脆直接下手算了,毕竟等PSV要到年底。而且如果不玩上版的话还得等破解那都不知道猴年马用去了,PSP go对于不玩怪物猎人等动作游戏的玩家来说依然是首选,毕竟自带16G行棒了。

NDSL和NDSi到现在还没有从报价里消失 个人感觉已经是奇迹了,这种谁买谁亏的东西 也就只能忽怒下啥都不懂的主象了。毕竟有爱的同学早就已经买了。没买的也直接添几百块买30S了。3DS最近大作出了几个,行情有所回升,不过价格依然是稳定在发售价1800元左右,没有盗版在国内确实比较不便于普及,而且最近的大作如《生化危机 佣兵 30》和《塞尔达传说时之笛 30》这些文都是日版的,价格偏高,根多同学因为觉得美版游戏便宜入了美版机器,这下子真是纠结啊。

配件方面,记忆棒及什么变化,毕竟配件类不会像掌机那样在短期内有大波动,8G 红棒和16G红棒的零售价分别在120和160左右,32G的组棒也差不多280左右。

笔者的PSP体掉了(自己手贱……),不过并不打算选择再买一台了,直接等PSV才是首选,因为游戏玩得多了以后,感觉玩正版要比玩盗版投入得多,一个游戏机要是免费十多个游戏让我玩,我还真及几个有动力通关的。建议大家也考虑支持下正版 毕竟游戏公司也是要赚钱的 大家都玩盗版 游戏公司没钱开发游戏了,玩家们也会哭的。



今年暑假市场一个很明显的变化就是PSP不再是玩家们的第一选择、展开次世代掌机新篇章的3DS终于成了越来越多

玩家的首选,而且不简子上一次的从属地位 (PSP在国内市场至少称霸了四年之久), 3DS这一次是在基本上不存在破解前景可言 的情况下从核心玩家开始慢慢普及。来看大 家最关心的价格方面,日版主机和美版主机 差异明显 日版普遍都在1900元到2000元 之间,而且供不应求,很多玩家的第一选择 依然还是日版,这其中老玩家占了很大的比 重,理由也很简单,未来的《深爱》、《雷 电十一人》等游戏不要说美版推出较晚 基 本上来说就是根本不可能推出 而欧美厂商 对于305的投入目前来看十分再限。美版机 的价格比起日版倒是很有优势,有些出货较快的每家已经按照1700元的价格报价了,主机的差异如果还可以算是 次性投资的话那多掏点也没无所谓,但游戏投入的差距就实在有些难以接受了,《塞尔达 时之笛》的日版价格一直都在500元左右,而美版则300元上下,这样的差异就代表了同样的支出下美版玩家可以多玩到一款游戏。而这样的情况现在看来也确实"无解",在没有破解的前提下,如果是认定了想玩日系游戏的话,就不得不以更多的投入来彰显"有爱"了。配件方面,如今不少购机的玩家都感觉配件干篇一律,透明壳,硅胶套,收纳包品种过

于单一。这一点只能是说明主机的普及力度 远远不够,像是 Phone 4那样的话,手机壳 的品种已经快比衣服的款式多了。

PSP现在主流的颜色只剩下了黑色,白色,蓝色三种,其他颜色要么价格较贵,要么就是断货依息。这其中黑色,白色的价格趋于统一,都在1150元左右,而蓝色贵100元左右。之前大幅降价的32GB存储卡并没有像之前8GB和16GB时代那样迅速普及,即便价格已经降到了300元以下,但还是由于主机已经到了末期,因此玩家也没有太多升级的愿望了。



马上就进入暑假了,电玩市场现在是活跃前的平静,看假会很多促销活动,但届时其实好多商家都是明降暗升。因

为步入暑假、批发商会趁机升价赚一笔、所以现在的电玩价格应该是属于一个低位。

先来说说PSP,受前段时间6 39系统的完美破解影响、导致到本应该去到缺货边缘的破解版PSP一下子充足了好多。因此价格上来说,还是徘徊在一个比较低的价格水平。PSP-3000黑色1170元左右,白色1200元左右,红色1300元左右,蓝色1300左右,紫色1380元左右,而PSP go性价比最高、仅1080元,出于个人的考虑,由于需求增大,为了补回前期低迷的亏损,商家自然会考虑优惠之余,价格低位逐渐消失。

而另外一台掌机,任天堂的3DS就由于发布初期的火热慢慢散去,开始出现稳定的过度,由之前的炒价,每前价格正慢慢回客到一个正常的水平,降到1700元左右,对于一台新生机来说这个价格还算可以接受了。

而近期有一批NDSi IL海关货出现,价格在1100左右,这个价格确实是很吸引人,而且还有罕见的黄绿色,各位喜欢收藏人士可以考虑入手了。

而记忆卡方面价格一直都比较平稳,感觉目前这个价格很难在短时间内下探,价格和之前的报价相差不大 8G极速红棒: 85元16G极速红棒135元、 32G极速红棒230元。由于别的低速棒和红棒大概相差在10元左右,因此我也不多做解释了。希望大家在暑期能够过一个开心的游戏假期!



# 各地市场掌机及圆边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格 以下所有参考价格 中 单位为元、本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常、因此 以下价格仅供参考之用。最后 黏洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

被市	提供者	PSP 90	PSP 3000	ALC:ST.	MOST	WISH	LUBE N	305	Tubbi	1 0 20/	No.
2									,8G)	(18G)	(326, _
戶州	掌电盘	(1060	1170		1050	1200	1100	1710	85	130	005
北京	绿洲电玩	[1100	[1150	800	950	050	50	1700	110	170	280
上海	易玩客栈	1280	1250	900	1150	1150		1800		160	280
黑龙江哈东滨	森星电玩	1200	1140	500	900	950	1050	1700	90	140	200
安聯合歷	贝贝电玩	1200	1200	-	700	700	900	1800	90	150	230
育宁	光源电玩	1180	1250	980	1150	1 50	290	11780	+100	160	1280
四川成都	新亚电玩	1000	1200	800	1050	1050	1700	1800	160	+250	250
福建運「	玩高数码电玩	1250	1250	800	900	1 00	†200	600	1130	180	
工苏苏州	硅拿电玩	1080	1180	780	1080	1080	1290	, 780	BB	148 F	248

# 

本以为3DS升级后。老任会提出来多有超的基本。但实际上提示人类型。老任推出3DS网络商店至今等推出的都是小品具小品级的游戏。食质很是一般。《阳报权等游戏也只有数数小价格高达400万元不能。《BC游戏党风有《塞尔达特说 梦见岛》一般冷水来然知期特的FC宣制版3D游戏是又有两数。张斯是很老传游戏。全体是由成为方式行作。中当社我们看看最近有哪些有趣的用途推出吧。

# 3DS音箱

高名 引入 (m) 种类 计组 出版 E (m) 引、机件 1八 字号标格 2011年 如果觉得3DS自带的扬声端不给 力?没关系。专为3DS准备的音箱已经 推出了。可以大幅度提升3DS的音响效 果哦。产品采用了简简的造型。可以 放到3DS的倒造。不会影响正常游戏。

与其他无票者稍不同。该产品内置了电池,因此措放功率也更高,在游戏中玩家就能感受到更为澎湃震撼的音效了。



# 3DS保护包

ale K	† 5	7.0	12	1.	- 149	1	
And the							
建集		10,	-				٠
	机钟		***	1			• • •
1. 5	(fr +3)	orași J	eta .				





这款很像单记本电脑的包包是专为SDS设计的。从外部体积上就知道,包包的容量特别大。包包的内部设计也很合理,你可以放入SDS主机,还能放入包括卡带。SD卡。完电器等其他配件。甚至还能放入其他一些东京。包包上有把手,还设有肩带。方便用户随身携带。



# PSP 2合1电源

Sa 44	180.2 in		e Inc A	
种类	电源			
	Robor	SA		
好应利	Late Caste			
まちく	19 4		 	

如果你经常在车上玩 PSP。游还是准备一款这样 一个2合1电源吧。产品专为 PSP设计,附带有车载充电 接头,可以直接连接到汽车

点烟器为PSP充电。家里没有汽车的用户也不用推心。产品也附带有 普通的家用插头。电源线采用伸缩式设计》收放自由。用户不用为整理电源线而烦恼了。此外充电头部分还可以折叠。方便你随时带走。"



# iPhone 3D套件

品名· N.N.c. 。 种类 显于的作 出品 Ioda na 对应机构 11, c4 目为4格 34 m 任天堂的3DS开启了掌 机的裸眼3D时代。虽然现在 技术还不是特别成熟者但无 可否认。裸眼3D显示得是来 来的发展趋势点有传言苹果

的iPhone5会系用標果3D显示解显示过最近有厂商推 出了金额的3DView客件。让iPhone4中下子具备了课 限3D显示机能。3DView利用了视差障碍技术。通过在 iPhone4覆盖一层胶片等以达到显示3D视频的效果。 i3DView除了胶片外。还附带了保护克。在不观看3D视 预时。用户可以特胶片露到肯克中。所起来很奇妙。 但3DView的确可以让iPhone4显示3D视频。并且效果 不推理。不过,毕竟是后加的设备。3DView有很多限



制。比如只能播放厂育指定的便领。播放过程中不能将视频放大。而且亮度会大幅度降低等等。但理不掩玉。3DView绘人带给的体验是无法形容的。3DView的测来。不得不让人退想连篇。PSP是否也可通过类似的配件增加根限3D显示功能呢?

# 3DS卡带收纳盒







非贵的3DS卡带一定要好好保存。这款3DS卡带收的金外形方正。充分利用内部空 舞。可以客的多达6枚卡带。每个卡带都有独立的小槽。可以方便取出。

# PSP保护包

品名 [K] D subject bles Trivil CAC 种类 保护的 出品 CTA 对:机种 KP 官方价格 [18 美子 虽然PSV特于年底 发售。但并不代表PSP 就会落没。仍有配件高 力挺PSP,例如CTA。 这款包包就是专为PSP 准备的。包包采用了塑

胶材质,质地坚硬,能有效保护PSP不受伤害。包包还 附带了腕带以及肩扣。可以很方便携带。





# 30\$

# 雷封教授与寄之型面

◆ Leve -5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

# 危险的航海

(キケンな航海)

这个谜题的规则比较复杂,需要在海域里放置礁石以及划出帆船的行进路线。首 先前头上的数字表示箭头所指方向礁石的数 量,放置的礁石不能并排,箭头所指方向的 礁石数量必须等于箭头上的数字,其他非箭 头指示的地方也可以放置礁石,但依旧不能 并排。在完成以上条件的情况下让船在不重 复路线的情况下完成航线,而且帆船必须经 过没有礁石的所有海域。由于既要考虑礁石 的放置位置,又要考虑帆船的航线,因此难 度还是非常高的。







# 瓷砖秀





養 砖 可以翻转,放置的瓷砖的两端必须与黑色部分或边框邻接,相同颜色的瓷砖可以压在上面,要求将右边的所有瓷砖放到左边的空白处。









宝石箱里放置的宝石要求横竖列不量

复、并且不能有两个连着的空位,请将多余的宝石移出箱子吧。

宝石箱 ①

宝石箱 ②

宝石箱 🛛



# 塞尔达传说 时之笛 3D

セルグのちば 計のオカ ナ30

Nintendo 日版 天对应周边 A + RPG (

2011年6月16日

4800日元



THE LEGEND OF

# HADA

文·乌冬 美編 Jux

# 收集要素

# コキリの意

# **デクの**対サマの映



## 黄金蜘蛛

。夜晚傅学兄弟家的背后 需要用后跳取得甚全 骷髅。

②商店旁的软土里 需要放电子在上面十会志观 ②成年时夜晚双子东的屋顶。需要使用飞水消灭和 取得普金糖機

## 其他

①北边的地洞需要省泰度の歌十能开启 里面的宝 朝有20卢比



## 黄金蜘蛛

1. 达域(宝丽) 的旁边

②区域5的基泰上

③区域5的铁网上

《三城·1( 高用作弹性并再被8有双缝的齿鬃进入 并用回旋禁回收前全插链 ~ \*\*\*

# 八十号从平原



# 心之碎片

。地河4里 需要使用重航特水装得

②地洞《里 需要打倒里面的果顿证明10声比 购买

# 黄金蜘蛛

。地河 里 扩充用回旋输入电水回收费金融糖

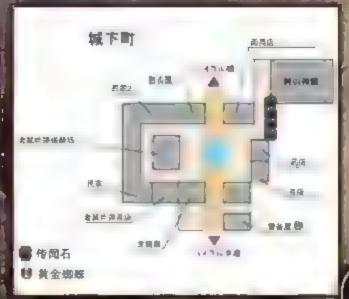
②地湖5里 需要用火魔法大大之前提升蜘蛛网

# 其他

、纯明 需要用非弹性件

- ②地洞2需要用炸弹作开启名 里面有5户比
- ⑤地湖3需要用炸弹炸开岩石、里面有长精之来
- 4.地面4需要用炸弹作杆
- 您地洞5需要用铁锤敲开岩石后再用炸弹作开 追 豐黃金蜘蛛外还有奶牛
- ⑥地病6需要用作弹炸开、在里面纳比反应的地方
- 吹成の歌可发现回复即的妖精
- ①他网/需要用作弹作用。里面的宝菇有5卢比
- 围地网8名要用作弹作开 里面的玉箱有20卢比





# 心之碎片

J帮民任 (1)妇人找狗 (详细方法见上解攻略)

- ②自前屋的瓷品
- 3)老鼠作弹保龄场的装品

# 黄金蜘蛛

1. 按被紧备并承 2 面的箱子

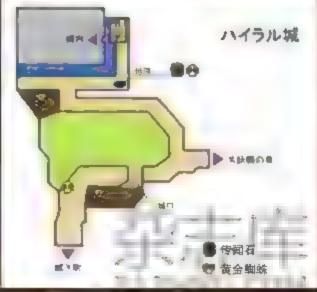
## 其他

D防非之件上限+10 射击屋的奖品

②炸弹上瓶+10 老鼠炸弹服粉场的奖品

5成年后在海拉尔平原上会遇到一种较大的尚及一共10个)。特打倒它们后出现的灵魂用做了农业未会给营各屋里的独眼妖怪,可以获得第4个之旅





■尔达传说 时之質 3D

# 黄金蜘蛛

①人口处附近的树上。 寓用南海撞下来

②地洞里、用炸弹炸开墙壁后发现、需用回旋续回 收黄金粉楼

# 其他

D地洞需要由春夜の歌す会出現





# 心之碎片

D推听钢架乘里面的箱子能找到一条权益通差。穿 性通道结及理

# 黄金蜘蛛

□ 技统塔操家的外壁上。需要回交错回收费金额帐

- ②塔隆家旁的树上。霜用副混棱下来
- ③夜晚与国东南南水棚的并面
- ④夜晚纳屋旁边的石壁上、需要回旋转回收黄金 無限

## 其他

①牛奶 豆酸1 提入鸡样夜货品



# 光しの意



## ❷ 黄金蜘蛛

# 心之碎片

· · 域15分音面非此《泰芬效的奖品 玩演见上解 玻璃。

夏站在区域 的特性と吹奏サリアの教物奇面 東州

# 黄金蜘蛛

护城池,就主里 放光子后出现

②医域F的数土里 被电子后出现

《小时候在区域》的软土里埋下魔法且 或年后于 交钟俱助观法至叶子来到上层后发现

## 其他

选库之件 L 联+10 医胰B用弹弓连续射中二大 靶子

喜志库之棒上粮+。 击倒区域,的果饭怪后花40户 比购瓷

③徳雄之棒上限+10、乗ドクロのお面表地洞2给 果核怪者

引热库之实上账+ ( 特升区域H的地洞3。击铜里面的果核怪后花40户比购买

と他庫之字で限+ ○ 截まごとの提面鉄地洞2絵 果板径看

⑤地河'宫要用特弹作开关石。 男面的宝额有5 产比

# 森の圣恒

# 

# 黄金蜘蛛

)成年时东面的墙 上,需要用飞瓜回收 青金骷髅

# 其他

 助網 需要用作準 作品 右衛星面的最 人可人手50点比
 「助局」需要要表及 の歌中会出現

# 責金蜘蛛

J夜乾村人口附近的村上 常用翻浪撞下来

②夜鲈在建设中的民居墙壁上

③疫钙死亡山人口处的民家的墙壁上

引夜絕黄金蜘蛛星的外壁

影及競勵空塔的梯子上

②成年后夜晚草帕东屋顶。需用飞床经过黄金蜘蛛 星的屋顶到达

# 其他

Dz维 白天和英朝家后面的女性对话 无成捉A 鸡的安托与获得(万法笔上辑攻略)

②M 司1 看要用作弹作开。打侧里面的敌人可入手 266点:t

图卢比·限到达200 收集10个黄金骷髅从黄金蜘 绒星里的时民处得到

> ①响 6 收集2 个普金粉橼从黄金粉 蛛屋里的村民处得到

> 图卢比上限到达500 收集30个兼全 熟额从并全端班层里的村民处得到 公司前上限。 成年时射击崖的 生品

# カカリコ旬



# 心之碎片

○英帕家的牛性中 从大山顶乘空锚头塘回来后龄 到屋子后方的木棚上进入

②与瞭坐塔旁边人家屋顶的村民对话 公从瞭望塔 利用横跪来到屋顶

③风车,星的高力上,常用回旋锋回收

克收集50个黄金骷髅从黄金蜘蛛屋里的村民处 肾到



# 心之碎片

○展 こ2 的 式相 在里面的祭坛上吹奏太阳の歌后 出現

②应疑和守禁人对话 花10卢比住他挖脚下的泥土 从随机一块泥土中获得

3成平后在中華人的基里和幽灵玩赛跑速 亦游戏

第一次19秒以内完成换战的话获得

形而北的高台上,小时候在秋土处理下魔法众。成 年后传助魔法臣叶子来到高台后撞破木箱发现

# 黄金蜘蛛

D技術為边的場上,需要閱閱機構回收轉盤機器。

②北边的软土里 被放产后出现。

# マウンテン音叫道



シトトレゴの国区人 口的上方 在山崖有 作弹花的地方用启获 到达

# **(宏则**)

。进入企山道《九路 应有取缝的墙壁里 索用炸弹炸开

②ドドンゴの利害人 口前的校主里, 教生 **矛后出现** 

③成年时夜晚出口 ンシティ人口的西 **向** 用铁链栽碎石 表格击现

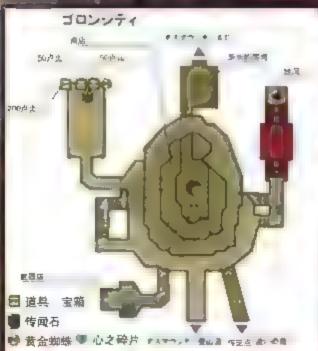
(4)成平时夜晚通往山 价的路上,用铁锤敲 碎石块后出现

①50声比的宝物需要用价弹拆开有氧键的编程才能 看到

②此洞 需要資券度の数才会出现 里面的五箱有 200 A 15

③地湖2需要用作弹作开岩石、里面有奶牛和少量





D.从在中上的巨大壶里获得 详细方法见上朝埃特

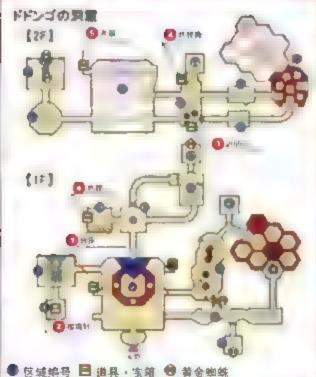
,预量最低化立的房间里。霜用拆弹炸开窗于并接 破木箱

空战并时在顶层中间单数平台的侧面, 常用飞爪回 收黄金粉器

①炸弹上粮+ ① 将名"层 从上红下鞋;不断真 劝的哥隆族人于路牌处诉体

②在东北面房间的名装形吹射の歌会出现平台 道 主义成并到高台能发现地司

到成年时在或器店可花200户比买到巨人のナイフ。 这把剑的攻击力是是剑的所语。使用时由于需要两 只手 所以不能和盾同时使用。而且这把剑非常容 易断、断了后还得花200卢比返修、推荐人手成力一 単但不会折断的ダイゴロン刀、详細方法見最后



, 王城3 未花保炸弹前利用打倒后会爆炸的敌人 作并区域2有限处的墙壁进入

②28区域7. 南南的蔓藤

③区域17 用作弹性并区域16的墙壁造人

(A)2F 医埃7中央阶梯的尽法上党用回旋律或飞爪回 1.0 -收黄金粉楼,

宣区域2、成年时在纳比及应约地方观察力量100 歌、利用稻草人来到高台上变现。

# デスマウンテン火口



# 心之碎片

L表現中度的口格处。可靠按照下戶在刊を 影地園中间的高台上 获得文のボレロ后 個別小 时候了軟土处理魔法は、成年后領助魔法是叶子別 大高台

# 黄金蜘蛛

○発山道人口制度的箱子中 君用勘果排破箱子
②地園中間的較土中 前会了美の米レロ后 切到
・財候在此处政出子

## 其他

D地图最东边的两个平台需吹奏力力多の歌叫出始 並人后用加长版飞派到选、上面有少量声比 ②地洞 常用作弹炸开、里面的宝箱是炸弹 ③地洞2常用铁锤数碎岩石后发现

# ソーラル



# 心之碎片

3)中将的高口上。需举着公寓到中将那块横T字型平台上。依靠公寓来到地同2所在高口的下方,登上横于后再借助高台上的另一只公寓飞到山之碑片所在的高台

②主将的高台上 雷借助公鸡飞过去 ③从中将的青蛙处获得 对青蛙吹奏进の歌 小从中将的青蛙处获得 雷玩迷你将说(详细方法 见上镇攻略

# 黄金蜘蛛

1. 埃瑟人口处的树上 常用翻准接下来

夏夜睡上好事布附近的梯子上

当成年时夜晚地洞3所在平台的墙上,需用飞爪回 收费金粉楼

4.吊作制作的堵上 看站在护作上用飞爪回收黄金 骷髅

## 其他

①地河1需要有养魔の歌才会出现 ②地河2需用炸弹炸开。里面是被精之泉 ③地河3米到高台后即可发现。里面的宝瓶有20 卢比

# ソーラの重



● 資金物鉄
● のと辞片

## 心之茲片

①基本后方的宝箱里。将ゾーラの里全部的地台点 若右出現

## 黄金蜘蛛

D成年时段晚基布 45步运的情望上" 考周专小回 收黄金勃毅

# 其他

□地川 需要決奏院の歌す会出現 里面是板材ラ 京

# ハイリア部畔



# 心之碎片

學 心之碎片

- ①钓鱼场类品 到到50厘米以上的鱼食等
- ②获得金幅后、在湖水研究所用全幅着到水槽的最 底,之后从傅士处获得
- ③湖水研究所的屋顶上、小舒该在研究所旁边的软 土处种魔击至 成平后借助魔法豆叶子到达屋顶

# 黄金蜘蛛

- 山湖水研九州旁的航土里 放电子后出现
- ②疫晚初水研究所靠吊桥一面的墙壁 L 高用回旋 镍回收黄金骷髅
- ③ 夜晚地图最东南面的小岛上
- (4)成率后夜晚待逆点旁的树上 需用飞爪上树后有 天并回收黄金骷髅
- ⑤成年后湖水研究所水槽底部的水箱中 杰用重彩 替水并用都装撞破木箱

## 其他

□地岡需要紅甲猫头場脚下的蔥磚后有現 獨头庸 見起来或不在时)

# **/-**ラの記



# 心之碎片

- 成准引地国君东的水面上
- 图成年时项目中央的水液 使用重航潜水取得

# 黄金蜘蛛

- D夜晚地图东南面的平台的树上 增用翻滚接 下来
- 空度转地图面南面的墙壁上 需站在结水上用凹近 镖回政黄金骷髅
- ③成平时夜晚地图东南面的将口处,需免打通大 被精之来的通过,然后用银手全搬开大板精之泉 入口处的石头。再用炸弹炸井下面的小石头可发 现可的人口。用透视眼镜避开放人来到将口尽头 可发现

## 其他

. 站在结束と对着地图中间的高台纳比会有反应。 此計吹奏カカンの歌可使心草人出现。借助稻草人 半到高台上半回行走可获得少量产比



医丛域6两形侧的端壁、霜用电水消灭并回收黄金

回收黄金数提

心区域8的宝釉 2附近的精莹上。常用飞爪消灭并 回收黄金紫樱

型区域25两南的小房间 雷用飞爪为死井回收黄金







📵 nsab H

[10]

HO

2 feR0

[ .《晚与明明的尚书》

②区域4北街的墙壁、霜用回旋螺

③区域4西北侧的墙壁、高用耐旋鍊

④压战16东侧的星藤上



区域编号

■ 道具・宝箱

黄金蜘蛛

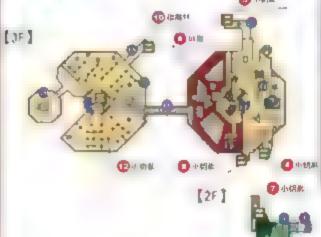
柱のお順

O REST

[81]









说 时之質 3D



①区域5的墙壁上、区域3北侧的门前吹鼻时の歌 利用出现石块进入

②区域 0、用作弹作并东北侧墙壁发现

③区域 4、需在从区域 5则进入区域10的平台上动比反 应的地方吹奏力力之の歌、利用稻草人来到高层进入

⑥区域 5、雷通过区域14进入

⑤区域28最里面的墙壁上





五城 的礼制 雷用亚色大精粒之红水

①区域4破坏尚南面的冰杠后发现

②区域/北侧的柱子上

③区域9东南南的墙壁上

# 7代(0))和用时



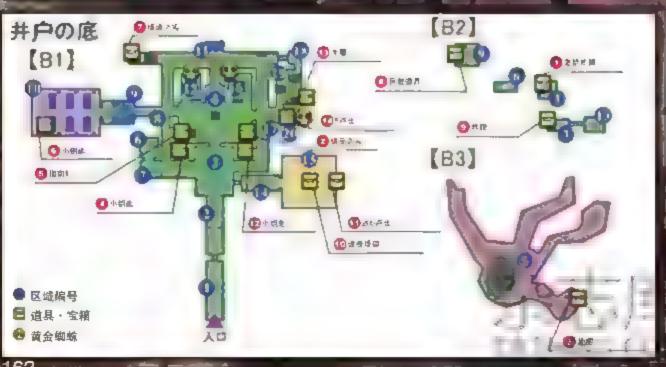
. 针核碱 约申的编型上

②計区域「由二个政治附近。當用重觀幣人水底后 再用飞爪消灭井细收黄金骷髅

D \$F 区域13。北侧的墙壁,霜用飞水消灭并回收黄

④3F区域B、北侧的墙壁、霜用飞爪消灭并回收黄

**②IF区域20西侧通道尽头,需用重视等人水底后再** 用飞水消灭并回收黄金骷髅



# 青金蜘蛛

D区域12 会用回旋線有灭并回收黄金膨胀 它区域 6最更而 高用透逻眼镜确认透路。并用回旋螺钉灭并回收黄金骷髅

③区域20、需用回旋转消灭并回收费金粉族







# 黄金蜘蛛

- ●区域日宝箱的后面
- 2区域13面南的铁网 F
- ③图 区域15大量的后面
- (4)B3区域20被铁网围着的小房间里。在船头幼北灰
- 应的地方吹奏力力多の歌。僧助稻草人到志
- ⑤84区域23大量的后面

# **デルドの答**



# 心之碎片

少基布后面的洞穴 用公鸡来到谷底面侧平台后。 只住王寿前进可到走

图山谷西侧平台的木箱里 需借助公鸡飞过去。

# 黄金蜘蛛

. 疫頭飲水桥旁边的墙壁上。霜用回旋绿回收黄金 骷髅

②谷庆西侧平台的软玉里、寓情助公鸡飞过矣。接 着就置更予后出现

③成年时帐篷赠后的墙壁、寓用飞爪回收黄金骷髅 《西南的石柱 寓用飞爪回收黄金骷髅

# 其他

- ○50卢比荷宝箱寓用铁锤敲碎岩石后发现
- ②地湖1需要消奏度の歌才会出現
- 3)地 四2需要用金手套搬开启石后发现、里面有少量产比

# ゲルドの豊



## 心之碎片

1星插的直相

室研制等收的设品 分散在 000点以下人手

## 黄金蜘蛛

- ①成年时夜晚屋顶的墙上
- ②成年對夜晚時射存暖竟技场北侧的靶子上, 需要 用飞瓜回收黄金骷髅

## 其他

う地洞需要有暴展の歌電会出境。」選 而過数額 之来

# 四影の沙漠



# 黄金蜘蛛

. 成年时的石塔里

## 其他

□在前往石塔的路上、根据途中一块单独指示牌的方向前进、用飞轨波过流沙可米利一处经成药店 在这里可买到老鼠竹件

②石塔里用火魔法点燃烛怎会出现一个主箱 里面 有50声比

# 三大邪沖區



# 心之碎片。

①地の神殿前的名门上。小时候在神殿人口的软土处理魔法臣、咸年后借助魔法至叶子可来到名门上。

## 黄金蜘蛛

]神殿人口处的软土里, 放电子后出现

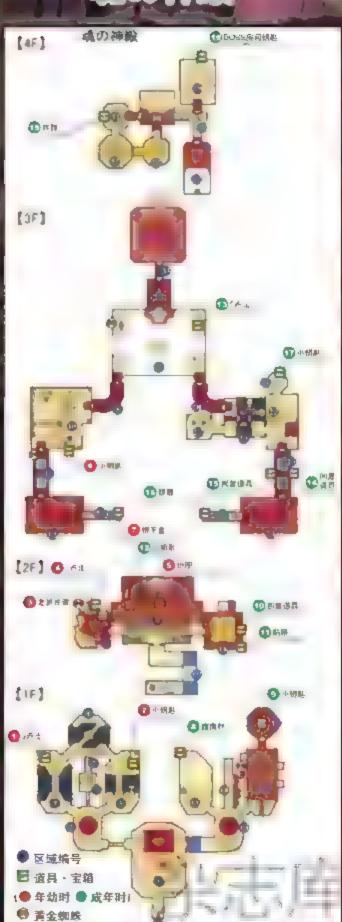
②成年时夜晚地图中央的高号 潜的意法重对于生运

③成羊附夜晚南边绿洲旁的树土、常用飞爪回收黄 全倍鹱

## 其他

D. 明 司 云 区 保 鎮 手 套 后 機 开 岩 石 友 現





# 黄金蜘蛛

**瓦区域5的铁网** E

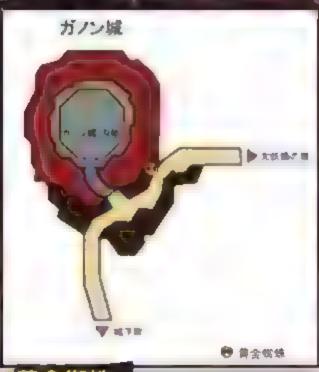
②2F区域7 从1F b. 表后转身可尼

③区域 北面的 ] [

夏区域 6 在西側中间的鉄口处吹奏时の歌使石块 作功品发現

⑤ TE 成 B 西 北 高 台 的 接 望 と 常 吹 奏 カ カ ン の 歌 使 掲 草 人 出 現 、 用 ミ 爪 身 佳 始 草 人 れ 逃





# 黄金蜘蛛

本边的 1 的确壁 F. 雲用 E K 回收黄金额额

# ダイゴロン加入导方法

1 表得艾波場后、和カカリコ村英帕家后面的女性对话、获得ポケットタマゴ。 経过一能ポケットタマゴを解出てのリコッコ。 使用てのリコッコ 使用てのリコッコ叫献在藤童塔下方民家中華党的塔階局、再把てのリコッコ交还給之前的女性。从海获得コジロー

2 来到迷いの森的I区、使用コジロー和这里盗猎者交换。 要得あやしいキノコ

3分仲内把あやしいキノコ交給カカリコ村計店的老婆婆、歌得あやしいクスリ

4 書到迷いの森的I区、把あやしいクスリ交給 全量的書奇利族人、获得密腊者のノコギリ

5 把書猶者のノコギリ交給ゲルドの谷帐篷前的 工匠、获得折れたゴロン刀。

6 从デスマウンテン登山道来製山東。把折れだ ゴロン刀交針一旁的巨大哥隆族人。获得处方 せん。

7 把発力せん交換ソーラの量的能性大王。 获得 メダマガエル。

8 3分钟内把メダマガエル交替ハイリア期畔的 湖水研究所里的博士(不能用笛子传递)。 获 得待解本金目前。

9 4分钟内把特制本生目药帶給デスマウンテン 養山道山頂的巨大哥隆族人、获得ひまかえ 夢。3日高再把ひまかえ券給国巨大哥隆雄人。获得 ダイゴロン刀。



# 

其实革命分原本宣統在政府的基制 运行解說前。但由于排使对战加炎宇宙坝 前。因此这里为大家等例讲解。何时提供 让整整解在排位对战的对策。



# 

主线剧情中常见的规则之一。机体的IP以及各能力数值以等值效果反映到战场上,排位战在SS级之前均为该规则。由于在排位战中敌方机体的部件AC最高等级可达200、而玩家这边AC到100就已经封顶,HP方面和防御方面往往会存在劣势。因此该规则中较容易遭对手秒杀。战斗道具方面除IP回复道具外、应适当带上大幅增强攻击的"アタックリキッドI"和大幅增强防御的"ガードリキッドI",加上战斗道具在排位战结束后会全部返还,因此不必吝啬。

# 元服制规则 元服制规则

主线剧情中常见的规则之一,战斗时机体LP×3、ATK×2、SS级后开始出现。从增幅比上看敌方似乎应该更为棘手,但只要根据敌方弱点选择使用武器,实际上更容易给予对手大伤害。SS级时的玩家机体LP×3后



▲后期 "アタックリキットで" →経選化攻击技 "ファイタ・スピリット" 。 九千伤害強便出

一般可以达到7000左右, 敌方也没之前那么容易秒杀自己。推荐使用无限制规则专用的攻击强化道具"アタックリキッド2"和防御强化道具"ガードリキッド2",使用アタックリキッド2后,一套连技+必杀可以轰掉敌方接近一半的iP。

# 突然亚广夏制

群位 酸層間 殊规则、 \$S级后出 现,和街 層數



▲单机下一个人挑战更安全

力加成,且若有一方的其中一名机体LP变为0时,立即宣判另一方获胜。由于由电脑控制的我方僚机普遍有点"傻" 总回复LP意识比较薄弱,在突然死亡赛制中往往变成负素。加上SS级后敌方也开始会用、P回复遵具、很多玩家开始会卡在这些战斗中。在该规则下玩家应速战速决。单机挑战时不妨试试单机上阵,带上アタックリキッドL,并借助主人公山野伴的X模式在短时间内秒杀敌方其中一机,以迅速结束战斗。若与其他玩家进行双人联机,集中攻击敌方其中一台机体会轻松不少。

# 具余附加条件

SS级之后,除以上三种基本规则外,还会出现个别加入特殊挑战的战斗。包括敌方异常状态免疫、近距离/远距离武器威力加倍、容易进入异常状态换取攻击力加倍、僚机攻击力翻倍同时领队机弱化四类。在附加条件的战斗中,玩家要因应规则以扬长避短。遇上远距离威力加倍的敌机,应尽量贴身战斗:遇上全机威力加倍的敌机,推荐携带属性武器为主,一套连技就往往能使对手进入异常状态,从而狠制敌机的行动。

# 問頭化得



# 1 开始排位战颠先进行邀请战

在ミソラ商店街的模型店旁玩家可以进行邀请战,这里战斗获得胜利可以得到他们机体身上的部件,而初次战胜奖励中也有不少强力武器。其中与"マスクド」"对战获胜可以获得AT 346的片手剑"ヴォルターレイピア",是排位战初期是主要倚赖武器。不断击败"神谷コウスケ"可以还收集其身上一套AC50的MGルシファー。无论用于配搭混装、给领队机或僚机都十分实用。以下列出邀请战中所有邀请角色的机体和相关奖励,玩家可以有针对地重复挑战带MG机体的角色。以获得他们身上的强力部件。



▲ 弄齐一書MGルシファ-, 还有专用必杀。可谓又帅又 集用

MF	學方法對	刘峰形式	不大批批批品	Hate
CONTRACTOR.	MG AX-00	242	. 7±4 40Z	通关的
	AXOP			
1 年5年 東日	MG ZIZUL	19	サトンデスX	通業局
マスクトコ	マスカレードゥ	3/3	ヴェルターレ	過美加
	ハントラッス		イビア	
北岛小次即	クラディエ タ	SA5	サングプロ	
	クノイチ		テクナド	
北岛沙桑	クノイチ市式	242	ウルトラロ800	7里
	クラティエ タ			
, 柳葵二	NG ノエネラル	3v3	ライフカ ダ	2世
	ナス こ		IV	
	クノイチ形式			
典野品子	デクェス	3v3	マスタンル	†章
	テク 改・2		4	
オタクロス	Ni ZXX营号机	3v3	スカルファン	9#
	ŽXI前导版		ŹН	
	ZX1餐等机			
	レシファ	147	ブルムノ	通关局
7 1 7 11 11	1 2 2 1 1 1 1		> July	245
も山デツオ	ナズ デツオ寺用   顔色涂薬	141	レクタノグル	10
鹿野キノノ	マ・トト クキン	y1	スクエアカ	3章
	レ告開新色栄養		1-	
失炽!, )	クイ-ン(り 3を用 顔色涂美。	191	クイ ノスハ	<b>小</b> 原
震野游枝	的(6 零号	191	ウォ タブロ テクト№	順表后

河ボ	建安LEX	对英思式	標次級數數等	出现条件	
<b>经展录</b> 项	MG / カイオ	242	テュ クシ ル		
	Nisハカイオ		ŀ		
大口乗りる	ブルト りょウラ	264	3マントハン	100	
2	均融色油袋。		トカノ		
きょカ	アマテネス 。力 专用数色度装	T ∪ 4	ハックラー	2章	
マスタキ	アホロカイザ	7y73	グラントドリ	077	
-7	クレイメイト ×2		Ji.		
オタレノンヤレト	ヒヒンハ・X	Pυ	ファイアプロ テクト II	9章	
<b>カタルナ</b>	ナイトメア×	5/5	AMBライフル	過差后	
		272	45 at	200-0-112	
ヤマネコ	レフトリポン	343	アサルト	110	
	ブル リボノ		AR4C		
	21 ノリホン				
131	オルテカ	242	ウォ タブロ		
	9191		テクト=		
24 時 %	マスタ コマ	₹γ3	171 71	過美信	
	2 F		ale show a		
	MG マスタ コマ				
	MG テクエス				
オタレノノ	tten EXII	2/2	ウォ タブロ	9	
ヤフル	tt zn x N		テクトゼ		
オタレノノ	EEN FX 4	4v3	ライテンズ300	り家	
1-ブラック	EE ZO FX II				
	tevn FX				
質別りカ	ブルト作	245	レクトバス	5世	
1-	クノイチ		カ		
ロエケイク	ウォーリアー	26/3	オバルノール	-	
	アマノネス		P.		
	フルト				
- = 4 /	ムノヤC	*41	ファラオブ	*	
つ クロサ			U-1		
テャリオ	フルト	By3	ファイアプロ		
5.1	フルト改任		テクトル		
	タイタン				
+網路也	サラマンダ	7√1	ンヤイニング ダカ		
8400 4	44/4	41	5475 # I		
HATT	MGハントラ	141	サンダ ボル	通关后	
北川	√a n	242	F M20 ▼ 27501900	12章	
	3 N	2.42	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	. —	
211	MGシライヤ	1/1	板円ヤタカタ	Ut (有数角)	
			Ž Ž	环午	

# 2 重量建成角色以获得强力武器



在排位战中,武器某程度上比身上的部件更为重要,由于排位战可以获得敌方的武器,一路上遇上未见过的武器大多都更为强力。所以玩家不必急于往更高级的关卡上冲,至少也要把他们的武器搞到手,后面的战斗才会更加轻松。注意要获得更多的部件和武器,以终极破坏结束战斗是要不可少的。否则有时候还会没有奖励。

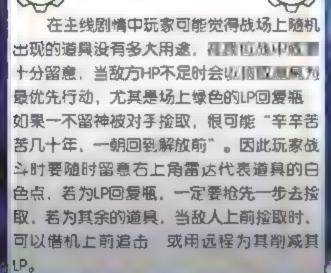
# 3、卡天不妨撞战更高雄位的角

如 "突然死亡赛制" 规则以及个别排位 角色会比其余角色更为棘手,当卡在这类难 度较高的对战时,可以先前往挑战局级别下 较为高排位的关卡,排位战的对手排位与对 战难度并不完全成正比,如排名第1的ピノ ン(即制作人日野晃傳)比第2位的山野淳 一郎容易。当完成同组下其余角色后,玩家 的机体部件AC也有了不少提升,且获得的 武器也会比之前更好 然后再量新挑战之前 卡关的地方,会变得更加轻松。

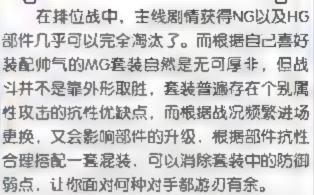


▲服名第一的维机也继不到哪里去,只是机体变转型系 点,也没防御忧虑罢了。

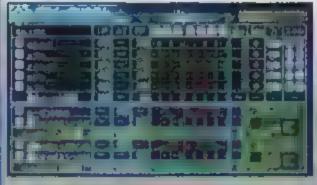
# 《 智慧战场上的随机道具



# 5部件配装的重要性



近战为主的玩家推荐全身部件增加董量以增强防御力:而对于使用双手统等远程为其为主的机体、若操作熟练的话不妨全身减少重量以提升移动速度、A级速度下即使敌方靠近也能用冲刺轻易摆脱对手。最后搭配部件时最好能激活一种武器熟练(スキル)、增加移动速度是百利而无一害的。



▲结图中的背景探标, 面对何种攻击都具有抗性, 在兼理 级高的排行战争也能、面珍娜







作为当今日本最炙手可热的女性偶像团 体,AKB48于去年年底在PSP上推出第一款主 脑恋爱游戏《AKB1/4B 皇恋之梦》,如今该 游戏的续作《AK81/48 墨恋关岛》已经投入 制作。将于今年10月6日发售。平台依然是 PSP。6月27日、NBGI请到AKB48中的大岛优 子、高桥南、指原莉乃、横山由依、河西智 美、渡边麻友和仁藤萌乃7名偶像。现场讲述 了游戏的特征和拍摄时的一些故事。

少女们举着自己的永装相板入场。关于 新作中的告白场面,出身京都的横山由依表示游戏中 她会穿着白色泳衣用京都方言告白、渡边麻友则说一 "这次的台词很成熟,令人惊讶。"

关于拍摄, 成员们则透露前田敦子在拍摄焰火场 景时特别让一架飞机停飞: 秋元才加在告白的中途会 有脱衣场面,至于达成条件则不明了(喂);指原利 乃表示非常中意自己被甩的场面, 希望玩家在玩游戏 的时候务必要甩掉她。



▲登台偶像们的合照



- ▶成员们的服 装很迎合秋叶 原系的风格。
- ◀ 面对这一堆, 小编推荐大家不 妨把这款游戏也 看成AKB的一项 周边





# - 12 2 3

除非你是抛弃七情六欲的出家人,否则在美食面前难免 会垂涎三尺。看见以下图片上的佳肴,那鲜嫩多才的鳗鱼、鲜 红且脂肪分布匀称的吞拿鱼、肥美的牛肉、清凉的冷中华。不 知道各位又能否招架得住呢?日本最大的手机挂件厂商之一 Strapya借着iPhone4的大热,推出了一系列美食主题的iPhone4 手机套。这些手机套的美食外形以假乱真,不过各位可别真张 □咬下去、不然可能会咬到iPhone4的屏幕哦(笑)。

▼二色团子



▲巧克力牽就



▲鲜虾、硕大的萝干、煎 是不能吃



▲冷中华、各位不要客气



鱼饭写万花 間的酷洛 洛表示很





▼臺運可以考虑送这个给有 Phone4的服友



171

E3展上的电子游戏历史博物馆 国情比火尺寸液晶屏幕上摄放的高清潜**攻宣传片。**电晕家们更为眼前这些者 式主机所吸引。 🕳 🕳 一

[] 图图用度则图字机、用单。元论在当 时的游戏市场是否成功。祭被额到在范 于游戏的历史上。"

2011年的E3展已经过去了一个同。PSV、Wir U主机的公布 至今仍为玩家们所津津乐道。其实当全世界的目光都聚集在 这些新生代主机上时,在E3展会的一角,却有一些老游戏机 静静地陈列在那里。"电子游戏历史粤物馆"(VIDEOGAME HISTORY MUSEUM) 是北美3位有志之士自发成立的组织所负 责的展台,所展出的主机、周边都是他们自己的收藏品。在 数年來的E3展上,他们都坚持地为过往的玩家们展示着近半 个世纪以来电子游戏的发展历程。当我们在感受新时代游戏 在视听方面所带来的震撼时,请不要忘了那些曾带给我们纯 粹快乐的游戏机。







▲铸就了辉煌历史的FC,相较于美版的NES,国内玩家们更熟意的 是右边这台"红白机"



▼▲SS与PS之间的竞争。是国内玩 家非常熟悉的一般历史了。







▲任天堂的N64主机,希望今后能有更多N64上的经典之 作移植到3DS上。



▲梦一般的DC让无数玩家纸腕双思。销量上的惨败也让 SEGA混出了主机之争



▲抽奖现场, 系装 这位者兄舒运





▲游玩《初音朱来 女歌李针制 街机廠 的玩意将绿不透 平时航放着5台机器的地方当日还增加了 2台,一共是7台机器同时启动。他不住的FANS们打开了PSP



▲▶巨大的初音家族 建模展示。非常社 观 其中还有没有在 齿机中登场的造型, 这代表纂读作?



▲漂亮的花道、庆祝街机1周年





6月12日在东京都内的娱乐设施地袋G·GO机厅内,开 展了街机游戏《初音未来 女歌手计划 街机版》的"周年纪 念活动。活动的主会场在池袋GIGO的4楼,展示了大量初 高家族的模型,还举办了抽奖。1楼的入口处还在举办为 日本賑灾的募捐活动。当日杀到了大量的FANS为初音家 族庆贺、活动现场气氛非常热烈。就让我们来看看现场 情况吧。

◀身套初音装束的店员。











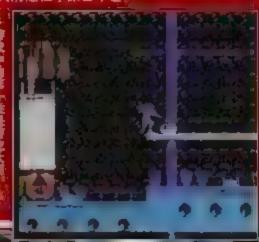
# 赤影战士

原机种: FC

運用机种: NDS/PSP

推牌厂有Netsitrio的《赤野桃士》是承載 字无数老死家用包的游戏》 本作的背景世界是高 **度现代化的都市。忍者跟高楼大厦的结合并无丝** 毫的突兀艦。游戏中角色能够使用横当丰富的武 體 27 准备为外 懷能 58 严重到27 炸弹 55 每种武器的 特性都毫无重复。刀是典型的泛用型武器。微链 可以改变攻击方向但严重剑可以逃距高攻击侵刺 有数量限制,炸弹每次只能得到5枚,不过成力却 很高,是BOSS战的利益。在游戏中反复取得武器 可以将其能力逐渐提升至上限。从两强化武器的 威力。按住B键一段时间可以释放强力思术。斯迪 也是要以緬牲HP为代价的。游戏的难度是毋庸置 秦帅公司家对于脑联》 健康的被巧要掌握得什

整练3~本作支持至打小 周友之何配合承关乐集无 **野部游戏的音乐堪容完美言激昂的电子乐篇让无** 家在攻关的过程中振音不已



# 忍者 钢

**服机等:..8FG** 



原侧的作品 本作倫雅麗羅 是 部分 化 芳 前學常其是無 鱼瓣牢宫的瑜 你世宠 心身独 眼急生食具备 扁神不同的攻

會揮數 医过接槽来增 将黑波的领装云游戏中也采用了 奥根 【組織品】 中的三股航设准 # 與不过第 b 能影界響演車

**耐是向左右翻滚的功能。但如果画朝的方向不一** 样。思者所作出的动作也全有很大的区别。比如 在画朝右側时。接住L體为商店的后期演。接住B 镜主角则全做出5次高度不同的圆湖24年次就聚过 液中配合A。B雙可以使出完全不同的攻击招数。 第3後健康中的攻击成力是量大的崇鄂过前提是死 家必须把前面两次跳跃动作完成。因此眼制了其 赛用性:#本作在高难度的基础上还限制了根据的 过处时间深址禅师来参多为营的策略就完全行不 逼。直迫玩家做出"继攻"的打法。不过李耀煌 对比较符合思考的职业特性世界知道是不是该证 制作人太过于了解"忍者"这个职业呢?

康机种。SFC

适用帆牌: NDS/PSP

光层各域也心所》维承了Natourna的作器或标题 **贯的优良张斯**海实**比例的游戏人物很具施**为率打 也樣也非常完美。 给人以季季入宵的体验。 游戏 中3位角色能力各异派力量型的男性忍者。率率均型 的女性思考:和避此型的机器思考:性样的设计 可以清足不同死家的喜好無疾物虽然不多世很是 條个兼色的把數學模当字書,則以文性思考Kinulahi 为例》除了普通的两种能打攻告外; 施展飞艇:37部 沙里到公安利等多样的攻击手 股源认物的IP槽下方都有一个能量等。/传其自动 蓄满以斯尔·接下X接可以释放出华丽的必杀》 唬 为相当惊光。游戏得上手难度不低《不过当玩家

禁毒各种散人的攻击手致之后;--完全可以做到消 现有我:2 在这个清脆物作过失游戏几乎灭绝的年 代非大家不够進过本作来好好攜躉示下清服物作 游戏的独有魅力。





# #10+原之旅(F)

在游戏中可以接触到"中央通り南东" 的AKKY本店以及"中央通り南西"的AKKY II ( 号店),这是一家大型的免税商店,店内 主要经营贩卖各种电子产品。实际上,AKKY 在秋叶原还有。号店以及商场化的AKKY ONE、 于2010年6月开张的AKKY ONE是一所5层楼大型 **泰场,无论是电子产品、家电还是化妆品、特** 产,都能在这里买到,并且价格非常便宜,加 上又是免税店,因此深受中国游客的享爱。由 于店铺主要面对的是国外消费者,因此店内都 常备会中、日、英一种语言的店员,国内游客 在购买商品时完全不用顾虑语言方面的问题。

虽然店铺规模很大,服务也很到位,不过这个店主要还是以卖家电 和电子产品为主,深宅向物品在这里不容易找到。



▲大寮都是免税店 有不去这里的祖禮

716 41.

ラムタラ在日本全国有十几家店。其中在 秋叶原就有4家店之多。每家店的名字都有一定 区别,卖的东西也不完全相同,但以DVD为主要 商品这一点都是一样的,名为「ラムタラエビ カリアキバ」的店主打商品是AKB48,这家店里 有几乎所有AKB48相关的CD、DVD和BD商品、 如果你是的AKB粉丝又恰好能到秋叶原去的话、 这里是绝对不能错过的地方之一。

除了丰富的DVD商品外,这里还是各种动画、游戏以及周边商品的聚集地。各平台的新老游戏、手办等相关产品也能在这里找到,由于涉及面较广,这里自然成了宅男们淘宝的圣地之一。



▲看上去店面不大 但实 际上型面的内容丰富程度 足以令人昨去

▲专管AKB相关产品也算是应 对了目前日本的观点趋势 少 年 不来三张公?

-----

这间店如果写成平假名可能有人不认识。但如果写成汉字那图内宅发中的认知度就非常高了。没错、这就是商人志的天堂。宅男属女的梦想之地——虎之穴」相信对动画片稍微有点了解的人应该知道虎之穴是在秋叶原、甚至整个日本都非常有名的商人志大卖场。其店铺地遍布几乎整个日本。坐落在秋叶原的虎之穴规模非常大。分为了A、B两个店。A店主要面向男性消费者。每间用生要面向女性消费者。每间店都有7层,各种同人志、同人游戏、漫画、手办等都能在这里找到自己的所爱!游戏中的虎之穴等是还原得比较到位的店铺了,里面卖的也都是海报、抱枕、偶像T他、手办等宅物,并且不少东西都价格不菲。看来果然还是宅男的钱最好

●虎之穴秋叶原B 店 腐女的天堂。

▶成之穴池號 店 看上去好像 很不起眼的样 子



游戏中位于"中央通り北东"的ディスカウント店其实并不是秋川原的特色店铺。"ディスカウント"是打折扣、减价的意思。因此很明显地这就是一家以叛委折扣商品为主的店铺了。其实在日本、早就有这类专门贩卖打折商品的店铺,以前的"バック屋"就是以专门贩卖企业倒闭前的杀价商品以及以低价贩卖非正规凑道获得的商品而闻名。如今的这类折扣店主要贩卖倒闭企业的低价商品以及堆积过多的库存商品,这些商品的贩售价格通常都是原价的6~8折、深受广大妇女朋友们的嘉爱。游戏中的ディスカウント店贩卖的物品包括伞、被褥、化妆水、登山绳等,算得上商品种类

级多的杂货店了。 而自价格也非常便 宜、传授主角脱衣, 技巧的师傅指名要 主角前往购买的几 件物品可都在这间 店里的。



泛指卖各种软件的小店。这种店铺在秋叶原里非常多。一些比较窄的街道里还能找到 贩卖各种物品的中店店。秋叶原的中店店里卖 的东西都非常便宜,其中不少物品都保存得很 好,虽然不是新品,但几乎看不出一点折旧。 舍得花时间世界的话,很可能在这些店里淘到 已经绝版的老游戏之类物品,对于喜欢收藏的 人来说是非常值得一去的。

有机会高得去体验一番才是有十天半个月是没法完成的和一天中个月是没法完成的人。 地曼迪克所有的店



估计是由于版权问题,游戏里如GAMERS、Animate等大型二次元商品贩卖店都没有出现,Cosplay客厅、游戏、动漫主题客厅等自然也是不见踪影。要是能把这些内容加进游戏的话,《秋叶原之旅》将更加栩栩如军。不过就算游戏再怎么改善再怎么完美一还是不如自己亲身经历来得痛快,如今登日旅行的各种条件和费用色在逐渐降低,有钱有时间的朋友们,你们该行动了。



### UNS更添新成员 Vocatoid3将于2011年9月发生。

一个月前,日本署名电器商YAMAHA在东京秋叶原举办了Vocalo d3的公布纪念活动。 YAMAHA一直担任着Voca eid的核心技术开发,第一版面世是2003年,V家署名的大哥大姐 Kaito和Meiko均使用了第一版技术;性能更强的Vocalo d2则诞生于2007年,同年面世的初音未来是第一批使用该技术的产品。经过镜音、巡音、Gumi、Liy、mik等由多家公司应用开发的版本进化,二代引擎的性能逐步到达极限更加强大的Vocaloid3应运而生,让我们来看看新技术的进化之处。



### 1.歌声的品质更高

对比Vocaloid和Vocaloid2、含成合更加自然百毫 歌 点转序序模支持更大单位的深梯。让合成音更圆滑。以往 产品不大核长的惊点贯和变得自然体系。微着了当歌曲的 邻血音网转换粒大时可能也现化音色变化

### 2.界面改良

### 3.编辑器和歌声程序库分离发售

以核、微角程序课(指案样音源)总是与统治器物定方性,这、则实现了三者的分离。这样做的好处是,用户标准再vncar 对不基础软件部分。只要与加至同产品的影响程序虚即可、使用多种程序即可大幅是高量的制作的可要性。是一局单字例子、用户可以的一一编和器目加初后、了后两键程序库、制作合唱或设置更为方便一编知器可采用与网络专用vocaloid Sore上购买,取自程序应则与以高一样、计较的vAMAHA授料的人司各自出品

### 4.公开合成引擎的应用界面

YAMAHA向接权扩子人或个人以开方或引擎的应用界面。允许被接权与在多引擎的基础上追加开发、并可以把并发展的影响。或软件发展到womakerd Store 系

### 5.追加对应语言

**除日语和英语外,新地中文《集楼》西班牙语** 

此外、官方还公布了Vocaloid3产品的两名新声优。其一是喜多村英梨小姐,她为Vocaloid特别电视节目里的原创角色CUL配音、且CUL也将成为第一批Vocaloid3产品的拟人形象。第二位则是演唱过神曲《鸟之诗》的La小姐,能够使用Lo的透明声线作为程序库,值得期待。



▲新角色CUL和由优喜多种英型



▲Lia的虚拟形象引人遊想

The state of the s

出品初音系列的Crypton自然是Vocalord类软件的最大收益者,那么对Vocalord进行一次创作并在市场上最为成功的是谁? 知名的"提音废"恶人P荣获该项荣誉。出品了"《恶》系列"的恶人P有着很扎实的暂特曲风谱写功底 文笔过硬、书写出的歌词宛如一篇篇暗黑童话 回味无穷。他于去年8月和今年2月分别推出《恶之少女》的两本单行本小说,总销量截止到4月底已达27万本,按10%的版税计算,仅小说本身的收益就有3200万日元。随着小说的大卖、相关CD、漫画化、舞台化等商业运作必将走上日程,突破supercell的纯音乐创作收入想来不成问题。

目前出版的两本小说分别叫《恶之少女 黄色络曲》和《恶之少女 绿色摇篮曲》,以恶 一个的名曲《恶人娘》和《恶人召使》改编。《黄色终曲》在原曲的世界观上追加红铠女骑士视点,全篇都点缀着原歌词和旋律的 夏美哀愁。暴君王女莉莉安努(镜音铃)和对她忠心耿耿的双胞胎弟弟艾伦(镜音怜)是本书的主人公,莉莉安努的任性导致战争大规模地爆发、死伤无数。在残酷的命运前,人应该如何选择?艾伦上演了歌词里唱到的"如果是为了保护你,我宁可化为恶人。"

《绿色摇篮曲》的故事发生在绿色国度 艾尔菲哥特,这里的国民都有 头漂亮的绿色 头发,惟一的白发少女克拉丽丝(弱音白)孤 独地寻找着自己的朋友。某天,克拉丽丝在森 林里邂逅了绿发少女米加艾拉(初音未来), 两人的命运从此发生变化。听过《恶ノ召使》



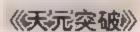


一提起标原彻也 不少商女笔女都会赚起三丈高 的确标 原在为今酷而理性的角色配善时有一种冰冷的磁性。但实际上 他本人更擅长实择一些核血型的主人公角色 本科登场的就是 这样一住果受大众喜爱的男性声优 不喜欢男性声优的词学 也别忙翻页,看了之后的内容,也许你的看法会有一些改变

德国? 杜尔塞多夫? 没错、正确地说,梯原并非上生土长的日本人,而是在德国出生的日籍桥胸 双亲虽然都是日本人。但除了幼儿园以及小学一年级以外,18岁之前一直住在德国 梯原一直是个喜欢日本动漫的人,即便在德国居住期间,每次回日本老家探亲时。都会买上300册以上的漫画,然后以海运等回德国(而且是少女少年漫画通杀),因此他一直都对声优充满憧憬。高中毕业之后,追不及待地独自提上行李踏上了日本,从此开始了他的声优生涯

由于日籍係納的身分,楠原的声优之路一开始走得很不顺畅、没有一所度优养成学院愿意接受这位远渡最详而来的学生 但柿原凭着自己的努力、最终还是叩开了这扇紧紧关闭的大门 他的声线可热可冷,变化多调,就像前宫提到的一般,几乎可以演绎任何类型的角色 虽然在声线上尚欠缺一些特殊而强烈的冲击感,但柿原非常糟长以声音赏选出相应的气氛,烘托演绎角色的特点。来弥补这种不足

自2003年出道以来,柿原演绎过的角色不计其数 现在他依然在长期动画《妖精的尾巴》中担任主人公复的声优;四月新春《美食的呼虏》中也有他的身影;当然,量为国内ACG进们所称道的。当是最近借着《第2次超级机器人大战2里的风潮,再次登上前台的超级机器人动画不朽巨作《天元突破》的主人公西蒙



主要作品

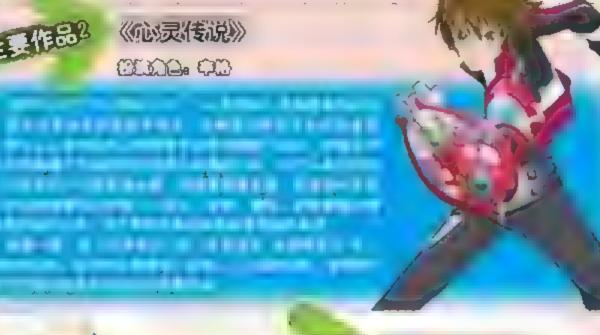
如前文所述。这是一款借着《机战》的东风再次来到幕前的机器人动画作品。但是历史证明,不少玩家正是在玩过《机战》之后。对登场作品产生兴趣。再去反向了解的。因此将《天元突破》归入这个版块也算是合情合理。作为作品的主人公。稀原演绎的西蒙经历了年少与成年的两个阶段。而心智、感情、甚至是觉悟上的变化更是多达四个阶段。跟随着大哥卡米那离开告哈村。从地底踏上地面时,西蒙虽然能够冷静地分析状况。但根本上仍然是内向而软弱的性格:卡米那离开众人之后,西蒙陷入消沉与自责的一段时间,则要演绎出他迷茫。失去目标的杂然感、之后在妮娅的开导下。重拾信心觉醒耀魂力。击败耀旋王之时。予然感、之后在妮娅的开导下。重拾信心觉醒耀魂力。击败耀旋王之时。予默感、之后在妮娅的开导下。重拾信心觉醒耀魂力。击败耀旋王之时。予默感、之后在妮娅的开导下,重拾信心觉醒耀魂力。击败耀旋王之时。那要体现出他永不放弃的精神;当西蒙成年之后,虽然稀原消失了声音中的稚懒感,但在剧情要求下,却要给西蒙再次加入速流的感觉。以此来表现出被自己一直保护的事物所背叛时,西蒙精神上所受到的创伤。而最后



大家团结一致与反螺旋族进行决战之时,西蒙的悲伤、无奈、迷茫,亦有决意、信念与勇气,则通过他灵 魂的呐喊无时无刻不呈现在观众面前。在短短的半年中,柿原将同一个角色演绎得如此多样化。却又深入 人心,除了证明他的实力之外,也许还有 定程度上的感同身受——西蒙与敌人战斗时永不放弃的精神。 与柿原在声优求学之路上不屈不挠的努力, 定也有着共鸣吧



### 《心灵传说》





### 《《表翼默示录》》

(Alternation)

虽然这是一款FTG,但其拥有庞大的世界观设定以及选案要重的故 事,可供研究的材料还真不少 比如这位统治机构第四师团长Jn。与 六英雄的首领Hakumen,就是同样起用了柿原彻也作为声优 但这可不 是一般所谓的"使い回し"(让声优以完全不同的声线配两个八竿子打 不着的角色。来降低开销)。而是因为Hakumen实际上就是平行世界的 Jin 谈来龙去脉就不免复杂,只聊聊柿原的表现吧 Jin的声音平时是 冷静的。面对Noel时因为某种原因。会变得非常不爽而且不耐烦,而而 对那哥Paona时、更是在某种理由的驱使下,表现得非常"病态"。严 重的兄按) 单是这一个角色。就要求特原融入三种感情,其中面对 Pagna时甚至可以说整个声线都春变化 再加上带有绝对正义气息的六 英雄之首Hakumen,贯彻着消灭世上所有之恶的理念,他那低沉而又波 糊不惊的声音,根本就完全听不出来是出自铈原的口中。让这两个角色 进行对战、或是在剧情模式里听他们的对手戏。就会彻底被柿原惊艳的 表现所折服的吧



##X美国位于县区为他的 | - | | - | · 蔣的皇宗書堂者,登得二



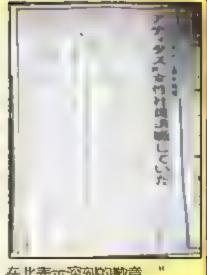


# 遭遇跌落的人生

体育用品知名品牌Adidos的一名新人女性员工、因为在微博上发表了中伤Adidos签约运动员的内容、仅仅一个目就断送了她的光明前程。

这场骚动起源于2011年5月17日的深夜。该员工在她的微博上写下了一段话,大意为:"说起来今天迈克·哈文纳来过了。旁边还有一个贱女人跟他在一起,看起来肚子好像有点鼓。他已经结婚了吗?"迈克·哈文纳是日本的足球选手,所属。I的Ventforet甲府队,位置是前锋。他是使用Adidos打鞋的签约选手。

由于她不止诋毁选手本人,连同伴的女性也进行了中伤,因此事件很快就在2dr上传开。不少网民非常愤怒地表示"究竟把顾客当成什么了"。接着该员工很快就被人肉出刚进入Adidos的东京。银座店工作。现在



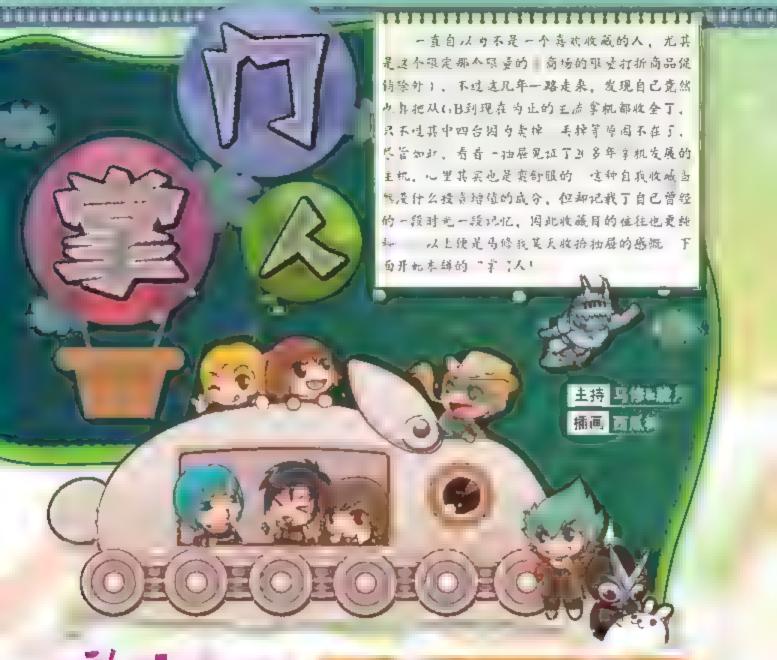
的麻烦与担心。在此表示深刻的歉意。

虽然不知道是自愿辞职还是公司请退,但这名毕业于某知名私立大学,进入一流企业工作刚刚一个月的员工将会过上一段时间的无职生活。



近年来微傳开始盛行、许多名人也纷纷开了微傳来保持自己的受关注度。他们的一言一行都在大众的关注之下——但这并不是说平头百姓的微傳就没人看了。网络是个虚拟的社会没错,但那毕竟也是一个社会,你面对的不是一堆冰冷的数据,而是活生生的人。微傳可以简短地表达你的心情,但并不是处理废品的垃圾站,不

要什么都往里面堡、否则就会像这位当事人一样作茧自缚。说起来这位当事人瞒巴也确实不干净不牢靠、不仅口吐脏言,还喜欢八卦。从事任何工作都有一些最基本的守密义务,如果自己连这些基本规矩都遵守不了,只能说早稻田真是白读了。其实不止微博、在论坛上、885上。希望每位,网民也能保持自己应有的风度。



身边有个米带。无论什么只要 看上就一下子买两三本。作为学生 的我,看着觉得真痛快(其实是羡 慕)啊,只好在其他方面找苹衡。 比如做个资源帝。比如自己做字 幕, 比如 ··· 回头一看, AK848竟 成了我日语进步的动力。

m 1 . 1 : 『阿書:又发现一个喜欢AKB的 读者。而且还是个女读者。不错不 错。我会继续将AKB推广下去的1

苍穹:鲁叔曾说过: "想成为 宅的条件一是有钱,二是有爱"。

O商洛洛:通过看AKB提高日语 水平还是不错的。我平时就是这 样干的。

# 成馬起人!容越地心!

一日,在做地理试卷时,被一道题雷到了: 咸蜜超人的 家在北纬30度、东经120度,一日他去找苹果超人,穿过地 心来到苹果超人家时,应该看到的景象是·A、B、C、D,找 出热带雨林气候的那幅图即可。我真佩服出颗的1为什么是 **威强超人而不是酷洛洛呢?** 

‡夏 如果鲁叔是出题人 一定会改成马玉玉穿过ABCD 肯定是大小姐不会是小虎牙 **她形去找小虎牙。** 

阿鲁 马玉玉要去找的 啊!对吧島冬锅锅!

F3乌冬:牛뺚问我, 不知道······

白菜 如果半夏是出题人一定会改成银桑穿过ABCD地形 去找冲田。

‡夏 哇,师父你太了解我了

白菜 你以为我是谁?

可鲁 兄妻に造了・・・



局名

脱用与UCG几年卫的真实姓名读音上完全相同、工作时被其他同事呼名、常出现两人一起应答的尴尬景象。为避免麻烦、现在大家都这么叫"掌机王的那谁谁"、"UCG的那谁谁",至于收海宝、胧月现在一概用自己的绰号来填写收件人。

□ 18

某日线下三国杀 半夏选将郭冕、见对面的阿鲁就是不对自己动手,不免心焦,碎碎念道:"快打我啊快打我啊。"阿鲁不为所动。半夏最后终于忍耐不住了 脱口而出一句震翻全场:"你怎么不打我啊,我长得这么欠!"

1,更转》的

阿鲁自称《逆转》饭、饭得《逆转检察官?》发售了将近半年都没通关、光一个第五章中扁就打了3个用还没过啊。 有木肴! 某日陇用终于忍耐不住,直接透了凶手的名字。阿鲁依日不稳不火——署,这个心胸宽广的真饭。 有一次我们教英语的 班主任在上课时,讲个单词 "portable",然后他问我知道 这单词不?我当然不知道,而 后他在黑板上写: Play Station Portable",道: "你们连PSP的 拼写都不会,还玩PSP啊!"然后 开始讲他的游戏史,真是厉害!

沈阳 Sera.

现在都当老师了。不要小瞧,说不 定你的某位老师就是20多年玩龄的 老玩家呢。《 ed 13 to at la ed 15

□ 中央·现在的年轻老师都是80 后啊 · 诶? 我怎么有种即视感? □ 我记得当年班上好多同学因为GBA学会了Advance这个单词,自学意识有待提高啊!

# 掌门话题后,在一个是一个

改览得对传统游戏设多大影响,毕竟是领域和定位不同。当然,在体网类游戏方面智能手机还是会对传统掌机诱成很大冲击的。但这影响是基于上个世代的NDS和PSP,如今掌机已经进入到了3DS和PSV时代。要件厂商到底能打出什么出人意料的牌还设法预见。游戏功能为主的游戏掌机如果在游戏上米求创新不思进取看吃着本过日子,那不用说被智能不机冲击。单单是掌机图子内也会被对方给冲击将体无完放甚至识出市场

智能手机的出现对任天营拿机来说影响确实很大。似乎日不接触TV游戏的经度玩家来说。(脑白金)和《愤怒的小岛》估计没啥根本上的区别。手机目前已经进化到生活必备品的地步,而掌机说到底也跳不出奢侈品的范畴。反观像尼亚到的冲击没有任天宣那样直接,但并非没有。毕竟从现阶段的时赋值上来看,一个iPhone用了PSP几条偶了。以前买PSP的白领现在很可能直接选择智能手机,因为听音乐、看电影已经不再是PSP独绿风器了

大家显然更愿意用智能手机玩轻松休闲的小游 就,这一领域对传统要机冲击较大,而传统性质的 大作,大家应该还是更愿意用专门的章机来获得更佳的体 验,尤其是对于核心玩家来说。另外,在电池缐航问题解 决之前,没有多少人会整天排看手机玩游戏的。 影响是有的,但应该不大,毕竟智能手机现在 主攻的还是小游戏和应用软件这块。要能随时随地 玩大制作游戏的话,传统掌机的位置还是没有其他东西能 到着现

智能手机刘于传统游戏市场的影响是毋庸赏疑的,但主要还是在于轻度玩赏群体。二套虽有交集。但智能手机想要彻底慢吞修矫掌机市场那是笑谈,IPhone上的《生化》和《鬼泣》是个什么样子玩过的人都很清楚。虽然传经游戏产业如今存在看种种问题,但实际上核心玩家的数量还是没有减少过的,而到正在推动游戏产业革都的他一直都是传经游戏

随着智能手机的发展,越来越多的小游戏出现在了手机平台,并且以非常低的价格出售,这对于国内玩家来说是件好事。由于手机小游戏在竞争力上有着明显的优势,那么势必会促使掌机游戏性更专业、更核心向发展,这对掌机玩家来说也是件好事。抛开厂商的利益不使。发统玩家的利益来看,这是个非常不错的趋势

智能手机的发展对掌机有很多影响,也许有很多影响,也许有很多人会喜欢那些短小却有趣的游戏。但就我自己来说智能手机上的一些实用插件比游戏更吸引我,能够快速查阅天气、她图等等实用的插件大多需要网络的支持,因此PSV如果能在国内应用3G网的话肯定能吸引很多既喜欢游戏又需要实用软件的人关注吧。

智能手机在休闲小岛上的确很有一套。无怪岩田社长呼吁抵制原价小游戏。这是无可身非能高业行为。大家开架 把心智能手机会吞掉掌机的互击。掌机玩家还是那么多(甚至有增无戒)。主要的需求市场游弋春智能手机的蓝海之 外。另外手机的操作体验和缐航始终是问题。如果真有一台从根本上解决了这两个问题的智能手机,那么它也就变成掌机了。

这次是我第一次画高达,画得不好请多多包 網。阿高达需要的技术含量太高了,花了我整整 两个小时才完成 不过画完之后还是有些成就感 的(Ti)。将此画献给所有喜欢高达的FANS,也 献给我这个初入高达世界的菜鸟。

物叶清风



前不久大脑短路,小P掉马桶里了。我去 店里條,人家听说掉在马桶里就不管够了。 劝我再买一个。我回到家郁闷地用3DS拌解郁 闷,后来渴了糯水、结果喝的差开水、烫得我 一下子洒在了3DS上。妈妈咪呀! 开水呀! 我 只能买一个了。买棚个呢?

在京 earth人

桶。3DS條不好再买。

□ 腱月·去 另 ー ■ 马修 顶腱月,以后玩 家店修PSP。不提马 游戏时候一定别再让你的掌 机再遭受这种水深火热了。

午休时间把小P拿出来玩。不料班主任突 然来到教室、等到本人发现老师、连忙把PSP 塞到抽屉里已经迟了。等老师亲自搜完,我发 现小P还在抽屉的最单面,刚买的漫画被搜走 了, 这真是不幸中的万幸。

統例 第六天魔王

苍穹 这就是所谓的"丢卒保车"、什么 时候读者在面对老师的搜查时。有舍弃PSP保 护《掌机王SP》的觉悟的话就……

暶月 就不甚明智了。

白菜 现在还有不转移到别人的书桌里也 能逃脱魔堂的电子产品啊!

阿曾 午休玩PSP太危险了。明显应该上 课时玩嘛(朝台眼)。

■ 要捧阿鲁的来此处报名(握樂)

# 限量版主机

不知不觉中,GBA已经有10年的时间了,回 想以前小时候背着爸妈买了以后天天做作业时偷 着拿出来玩、后来被爸爸痛骂一顿——这是小时 候根多人都有的事吧,呵呵。小编们有收藏限量 版主机的爱好吗?在下次敏专栏的时候展示一下 吧!在这里谢谢小编给我们带来的美好回忆。

酷洛洛 只有一台《GT5》同搬主顾PS3。

夏 黑色控,机器只入通常的纯黑色。

马修 我就一台中国龙iDSL, 还是冲动消费

6. 能月:虽然我没这爱好。但碰到哪个同事去 买,都会凑个热闹——看人花线很爽的。

我哥们上机课时发现口袋中的3DS有邂逅通 信,下课马上全班找同党。还没问上几个,老师走 来拿出自己的3DS说:"有反应了,你带了台吧。 还不交来。"我哥们顿时无语,想当年他用过蓝牙 收手机、《MHP3》时用PSP找PSP、神马人?

【写苍穹·"知己知彼百战百胜"。此老师 深得兵法之奥义。

遇到这种老师就不要耍什么小聪明了。老老 实实上学吧。

中華: 现在的年轻老师都是80后啊,以 前对付老学究那套不着用的

39 马修,我们学生时代用来对付老师的高 

### 马拉拉

很感兴趣马修哥为啥被叫作"马玉玉"。 还有陇月在158辑专题企划中P50介绍的那个 "Z级" 游戏的译名是什么?

1731

向 章 嗅,怎么马修变成"马玉玉"了?其 实"马玉玉"是我们帮酷洛洛起的一个外号。

恐脏月 那个游戏叫作(荒野大德客 教 赎》、是一部以美国西部为舞台的黑帮题材动 作圖险游戏。未满18岁的同学自觉屏蔽哦

FF苍穹: FC的《荒野大儒客》经典误读法相 信大多數連者都知道了……

● 马修·你们这些荒野大X客,哥躺着都中 抢……

作天我做了个梦, 伊娃变成了谢娃与克里 斯共赴杀场、白菜与乌冬变成了他俩的干粮、 当打电锯BOSS时酷洛洛出现,一飞踢踢死了 它,这时阿鲁田现将铠甲给了他们,又杀了几 个丧尸后,半夏来了,披靠神秘面纱卖了把AK 给谢娃、而其他小编则在家玩《生化5》全被 电锯BOSS锯死了

F ‡ § 我怎么会找伊娃姐姐收钱呢,绝对 免费送上一箱子AK和子弹

苍穹·身为《生化5》PC、360、PS3版 尽皆通关N次的玩家,我表示电锯男简直弱爆 了、怎可能被他锯死。

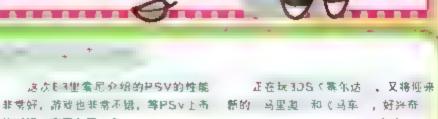
阿鲁 我怎么可能把铠甲给他们呢,穿上 我这铠甲基本就无敌了。玩游戏开老金是不道

同学甲听到班里有人让同学带馒头,便也要了一份。 谁知那些人在谈论的是"旺仔小馒头"。次日同学甲带着 - 盒XX高钙奶等待香喷烤的馒头。随后……

苏州口城

真是让人怀念起学生时代的温馨小杯具。

就洛洛·其实味道应该还不错, 毕竟"旺仔小 馒头"是类似饼干一样的东西。



MS 马修 PSV 矛頭冒本面

Ed最大的高点,而3DS众多

作品 方大作公元,说明老

任终于分始重要的动时,也

意味着3DS越車越走上了正

毓。至于Wii U、个人预测

10

PSV的消息终于确定了、否等小P 生涯终于进化端

这次E3集常尼介绍的ESV的性能。 的时候一定要入手一台。

PSV,业界最后的良心 作为Sony FAN、我 如既往支持Sony、期待PSV

虽然未能亲身去感受,但还是提票 欢的,很希望在中国也有这样的活动

PSV的性价比好高。

量斯特的游戏是(真·□国无双)

的表現

最美注的游戏是《反重力赛车》和 ぐ山脊条车

> 很整的一届E3网厂需尼完全亮出了 PSV, 3DS的大作也开始选续公开、翻结。

啊 但对触摸。本人将保留意见 ......

□ 很可靠借由 W 、和电视 為《屏幕、夏曜与3DS的联 \*\*。 参与最高高的 读者相当 多,心境进步给大家村分。

索尼给力 一直很安排你!



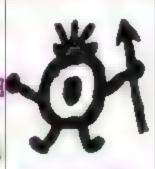
# 玩家画



马修·好眼熟的风 格, 好眼熟的狗狗, 是哪里的呢?

马 马修 马同学和我的 某个朋友长得很像哎!

马修:《嗾塔彫》的 角色造型果然充分体现 了简单有趣啊。



**公司马修** 其实呢 …… 师生、家长 孩子之间所 有的不快, 都会随着时 间很快成为



### 上海 蛤蟆闲人

马马修 索 饭 更快乐,和159 辑的"任饭真快 乐"正好一对, 两个加起来就 是——游戏玩家 都快乐。



P 一天明不用,此也不取下来,是 于是会对中心有害。例如至中之机容易 **連手之类的 - 衛手教方法なり** 

前,在灯柜电约尼海 罐产程包点在 - 中把电话光彩物目前的上程序形

会考结束的课间断了财际证明。 团 协区国画本、发现有两份是领军画的 NDS和PSP、海流流流洞、势平在遇到 兩枝的事 飞玩泵了

■写像: 被徐复現了 - 吟吟、現在-

下戚工房、下鼓工房 ~ 我就觉 得"下胤工房"这个名字一定是对鲁康 的。其他暗铜税以爱这么强助

**马梯**:被给脐中了。一升始会到时 我是以为阿非司予写错字子

我一直纠结。我或的(SP 中登名的上有叫临一意的,还有响烧二 學的 西鼠的复数人 

泽云。

飞眼断个别友是和维沙。

到1,科局下。 50元载 7 . . 原来 8 PSP 100L是 A

华族党员全部高级的包干之名职员个 151 以果皮理查差山西京 鞭毛的的 可知口限完全一致 "恐惧的积阳大量 ご覧人表 現るなど式されPNPで 社

每边师资格一堆市遇了但是市出的 布列"V流信"栏目的《初音 一)的市温略于下正决心而出去了

四 马修

那步远乞学统 优布。那高 整人心的挑脱 奇战、脉脉之动性此。 量· 味暖。那一般意志与铭记的PSP

他, 治理是我的部

北海学校被用作高着考场的植,学 应把我们最些高一学生拉克学农、婚师 太阳、静脉士。挟铁器, 也很明的

听会本友"——但高考期间广州的作

本来対305不是十分燃高 ちゃか 3DS版 (草葉 连直能入一1 但我不 道会不会是,话说第 T3DS第 4 3D岗 i · 参取隐畴?

### 3 马维

为他 本立天可以主要是是中军业部 内哪 NI开石井立床变体出。 直接上书

好其啊 PSP ao被复组没收了 他们明天去哥最更任一年。我得知初音 说条别了 啊,我的答呀啊!

2 3 位

■ 連作者本人間使用EmpH離 **养金仙** 证任我相心当后的那么

使我们尽快为忠灵激精费及精神

京な品 5

各色电影曲 片名 得景发游声中又都书胜处 储 编 玩家点证 AKB 48 28 22 表達定立方可表挥书楚量和影響 星空之夏





一 马修: 眼 光 復 猥 琐 的 大 級 、 发 型 咋 那 么 眼 執 呢 · · · · ·

四月, 为啥这面具, 为啥这面具会让我联想要托斯?



3月9日感谢祭 演唱会,粽子同 学是初音真饭啊,顺便说下, 这位同学升到高 二的班级就是3

9) 介 郑州 粽子

多马棒·政治课会考,Solo同学的这个表情相当有意思。

以 等了,竟然还有个 干巴瘦的身板,狠 琐得无以复加的PSP





你如果不是还真是个的仪式。



一日、我看到同事

一日、我看到問桌手上出现一伤口,我问他怎么弄伤的,他说:"打雷狼龙打的。"我惊:"游戏中的霉狼龙怎么能伤到你呢?"他道:"三次被猫车,我摔机,不小心划到桌上的尖东西。"我顿时倒地



(月) 苍穹·游戏时还是注意控制兴奋度,万一摔机时伤到围观群众,那就更惨了……

· 等伤好了后杀100头雷狼龙泄恨吧。

1000

一关,我坐公交车上学, 上车后玩小N,玩完之后塞进口 袋,在车上睡着了。突然我觉得 有人在摸我的口袋,睁开眼一看,坐在一旁的老伯竟然在偷我 的小N! 他被我当场抓获,然后 联络警察送到了派出所。这应该 时一个完美的结局吧,结果 我迟到了。

中间部分则是接刊新闻

是 马修 确实有事情,迟到了就 跟老师解释下呗,更何况您还当 了把反扒英雄。

更正 156辑"掌机王自由谈"(尤米艾尔、下辈仍是你的希窦尔》作者应为 Rolone、特此更正。

# 《掌机王SP》邮购信息 Windows American American



么方法可以升快点吗?

以 各价"绵羊椅"的吸泡柱、养型技能 全都是要通过是伤于彻升的,是伤脑大杆浮 越快、所以建设将防卫、技能什么的全和撑。 然后提合适何并未练 前两个技能"防上紧 赋"、"防三强击"可以到攻击与防御的训练 关卡特、不断输入防御司令、再们各一个企鹅 在后面加血;后两个技能"防工险眼""防 上壽生"可以找有粮的关卡。不好承受粮的吐 喜烟攻击、推荐"目草的世底"关节、在一开 始的 1 机关前、飞船输入跳起的指令、引诱一 只想过来后马上输入防御。这样可把很关进门 来。人后放会产在了和暖也担之间。不断好 期、之后可以被心练了、推荐队伍配备一名全 鹏加血,司时各队伍成员把武器卸撑 医到可 能会把狼打死

\*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \* ☑ 我的PSP-1000的滑杆出问题了。本来滑杆 偶尔会失控, 就是自动有向上或向下的判定, 不需人手操作 后来我拆开小P换方向键的 导电胶再装好后,滑杆突然彻底失控了,一直

( 很用力那种 ) , 但一放手又失控了。另外, 当我把骨杆和其导电股都拆出来时,滑杆还是 有商后判定,这正常吗?如果正常、那是滑杆 还是其导电胶坯了? 还是说两个都坏了? 这样 的话是不是只要把坏的那个换一个就好了? 因 为某些原因,请小编们一定要通过邮件回复 我,不要说什么到店里维修,我那里没有这种 店铺,小P也是在网上买的……所以只能自己 经理 ?。

·P京中INP IINK的算料还是很结实的。 17 青和作为店方不在肯保范围内的低值易耗 品 一旦出问题、除了更换的无饱法 不过从 骨杆和导电胶排出来还有右侧定来看。问题更 像出在主线将线这些上,如果这样真的只能去 店里现场修了。本知没有游戏言就考虑主外 地。否则碰到好商铃你换点坏零件什么的。那 科后衛无方丁

山在下的PSP是6 20系统 安装过TN-L修 正版和aloader vi 25插件,听说从TN转型为 PRO-B5要删除TN的所有文件,想向一下TN升

B6是否需要这个步骤?能否发给在下详细的TN 升PRO-B6的详细数程?还有PRO-B6能否运行 《幻想传说》、《龙珠组队战 对决》之类的在 IN上玩不了的游戏?

上这位同事只要用之前安装TA的程序 进行卸载,就批开始安装相应版本的「限门程序 了。或者可以直接升上更高版表的官方国件。 如6.35和6.30、然后再升级至于相应的印代门园件。 都没有问题。具体可以参考161样的PNP软件量 1 PP点数? 院。2RPO系统的引导程序对比TN系列要齐全 不少。因此在游戏兼各性会上PRO比单纯依靠 INO加载器的1N要好一点。另外存字1N只要使 号相应的破解 5(1都可以吃付以上的两款好钱。 几不存在班不了的习题

\$ 440 Pec . 440 Pec . 440 Pec . 440 Pe / 我有一位同学近期想要入手3D5,请问现在 入手合适吗?3DS盒中还有其他什么配件?以免。 被巧骗,谢谢。

71天人任任 MIP最近3DS的游戏也不均多起来。据信以 后也会越来越多。巴出的内有不少好游戏,说 在人手价格也比较公道。推荐,不过以外是指注 的。购买的耐候一定要确认好是哪个版本 盆 中除了3735本体外还包括专用充电战论 1100 专用包原(不能自抽因內型以交流也) 可伸 缩触技笔 2G容量的ND储存率、6张AR扩展 中 简易使用折南 使用说明,书以及保证书

\*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* 【初音2》的《炉心融解》最高难度老有N 个(2~5)是Safe评价,无法全连。重叔的视 频我都背下来了,可还是无法全连,在打歌时 有什么诀窍么?

大部分音乐游戏的高难度张曲赊了对反 台出现和整体节奏表同的点。特别是在副歌重 复的油方、很可能的一段这个地方是在1 5桶的 村侯俊键。但后一段的按键对机筑要表在2 8 拍。如果没有注意到这一点还是按断前一般的 时间点来探、就会出现股本准的情况 明白这 点之后再去研究之前失误的地方 电连续键值 我刘克服似的方法了,希望你能早日全连

\*\*\* \*\* \*\* \*\* \*\* \*\* \*\* \* 2 《海贼王 无限航路SP》中,有没有更快扩 大仓库或背包容量的方法? 原素材已经多到没 地方放了。

1.中中日等自1.为

前篇的话才需要扩容的,后篇一上来背 包就是二页了,也没有背包扩容的选项的。仓 榫则是剧情自动扩容 前篇的话。第一小扩客 需要获得口、キン!ザ ト×1和键の骨×3. Email Imktmk127 )它们都要在第二个速言基谷岛中才能获得的。 成此至少要等剧情发展到第二章之后才能进行 扩容了

> 《怪物猎人曰记》中初期怎样才能快速刷

苏州族长专 如果可以取收的话,可以用"·MHP 多5° 的联机瓶素付法、电视是一人把费重物 品全部给另一人、然后读约章复操作 易然最 快捷的还是做件务"专业不会女主虫"。HONN 战时的椰子何可以无限刷椰子、只要那耐心一 九可以現 Henry 占左右

我的原装PSP电池锁电了,有什么办法吗?

t W court

DA 可型号1151电电有不同的应对办 法,如果是INP 2010 当3000的包池可以尝试静 置4~4月 时,1941年10回的边地需要彻底效应。 彻底放电的方法对于一般人来说有一定难度和 庭校、除年是专业宇包工的同学、否则扩常不 推荐个人进行故电。可以将电池拿到游戏店。 他们有专业的设施进行效电、能够保证电池不 枝弄坏。也能保证人身安全

♪ PSV有3G版,那么3G的资费在国内具体 是多少關? 2 只要有PSN账号就能得到免费的游 戏补偿吗?有没有时间期限啊?3 用PSP上PSN 下载游戏会不会很慢,免费拿游戏是好,但速 管 … 能上网领取吗? 武汉 起雪似 /

折江 號所照

应和手速介较高要求外,整首歌曲中少数地方 [18] 的3(,版估计会和19-11的刊,版类 似 会使用W(DMA制式、那么在国内应该可 以使用联通机卡、目前联通的孔清费有很多套 養、一般都XX无包XX G流量的形式。具体的 你可以去联通营业厅或者联通官阀了解。2.只 要在2011年4月21日前注册了PNN账号的玩家都 可以获得克费游戏补偿、PS3是5款中选2款、 PNP是4款中去2款。时间期限与代有、是从1月 14日起约30天内(亚洲地区注册用户)。3 用 PAPLEMN下载折戏的速度主要是看你无钱网络 的洞途、当然作也可以用电脑上八凡新取。直 将門由駐下载后再传络PKP



对于大部分读者而言,文编的工作内容可能多少都能猜到几分。但美编就是得颇为神秘了。 本刊的几位美编形象是在140辑登场的(当然以前还有常模),从那时起这些在幕后默默努力的 "英雄们"也终于走到了台前。一本(掌税王SP)的完成,是文、美编共同努力的结果。那么, 美编的具体工作究竟有哪些、想成为美编又需要掌握哪些软件和相关知识呢? 本辑栏目就由美编 澄香为大家一一解答。

# 美编的工作

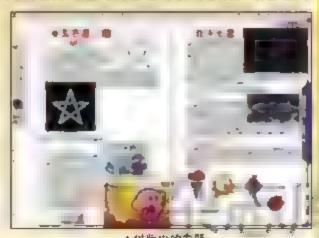
### 文景

当你打开一本崭新的《掌机王SP》的时候,也许一开始会急于寻找自己喜欢的栏目,但是接下来,你可能会被某个漂亮的版面所吸引——这就需要美编努力的工作。那么,究竟美编的工作流程是什么样的呢?我想也许大家会有些好奇,下面就分步介绍一下《掌机玉SP》美编的基本工作流程。

由于美编的工作的需要,所配置的电脑及相关硬件都是有一定要求的。通常情况下使用的是苹果电脑和显示器。因为相对来说较专业,而且苹果显示器的显示色彩更为准确和接近印刷效果。在美编的办公桌上通常有尺子、数纸刀及一些常用的办公工具,当然还有根据各自的爱好和兴趣摆放的一些自己喜欢的小工具小玩偶,水杯和抱枕一类的小物件也是必不可少的。在排版工作中经常用到的软件有nDesign、Illustrator、Photoshop等。Photoshop用于处理图片、InDesign用于版式美化、而 lustrator则一般用来进行一些较复杂的图形设计和制作。

栏目的文字内容和图片部分是由文编先负责撰写、整理的,在排版之前,文编会和美编进行细致的沟通,交代一些此栏目排版时需要注意的事项。因为文编一定比美编更了解栏目的性质和想要传达的思想,但如何恰到好处地美化并展现出栏目所要传达的意思,这就需要

美编的努力了。从一个文本和许多杂乱的图 片、到最后大家看到的完整统一的版面,这中 间是需要付出许多辛苦劳动的。美编在这个过 程中要做的工作大致如下: 首先, 将图片和文 字搭配、进行简单合理的摆放,通常这一步是 根据文编的交代完成的,少数情况下也可由美 编自行调整。其次,要根据游戏或栏目的风格 确定大致的主题背景及色彩搭配。当大方向把 握好后,再进行细节修饰。这时,摆在美编服 前的只不过是一堆文字和一些配图,如何将这 些文字和图片变得可视觉化、就需要美编仔细 思考并付出劳动。版面可以工整简洁,也可以 错落有致,但最后的效果是要传达出准确的意 境以及能让读者轻松地阅读。当一个栏目排完 后。还有许多的后期工作需要完成。首先是打 印出来交给文编校稿,这也是一个非常辛苦和 需要付出足够耐心的环节。当文编校对完成, 美编就需要配合文编进行改稿 当然删改文字 是主要一部分,但有的时候若文编感觉所排版 式风格及细节不适合栏目内容。美编就需要和 文编进行沟通交流后进行版式修改。最后在文



▲梯版中的专题

LALIMO, LI

编和美编都认可的情况下。一个版面才算真正的完成。最后一步工作是印刷、美编会把完成好的工作成品发送成pdf拷贝到硬盘送到印厂。但在此时,工作并没有完全结束。印厂在真正大规模印刷之前还需要打印一份蓝纸发送到编辑部,以做最后的确认。这时候还需要负责交印的文编再进行最后的一次校稿,美编配合改稿。有时候在印厂也会遇到各种问题。都是需要美编的配合来完成的。最后这一步完成,工作才算真正结束。最后出来的成品就是大家拿在手中的《攀机王SP》啦t

求做到完美,这些都是必须的。直到最后当一个满意的版面呈现在自己的眼前时,成就感油然而生,前面的各种辛苦和付出在这一刻都转化成自己心中的快乐。有时遇上某个在截稿日前几天发售但需要制作攻略的游戏,文编和美编都需要卯足了劲地辛苦工作甚至通宵加班,所追求的结果就是让大家在拿到《掌机王SP》的时候能够满意。

通过上面的文字,相信大家都初步了解了 美编的工作流程和有可能遇到的各种问题。在 美编工作的过程中当然还少不了各种趣事,比 如在截稿日当天,美编的工作任务一般非常繁重,有的文编则自告奋勇、勠奋好学地自己改 福充当临时美编。在这里小小爆料一下,马修 最爱自己改稿,是编辑部最佳临时美编,而阿 鲁则根伽,从不喜欢自己改稿也不好学。





●本本月有性共主人 在格及有 故。上周边长到翠薇北 发现有目成 毫不前接季丁 并附带个《旋图》 从福平区

◆北起春天在年1 | 440米 □ 以就到的学就游戏 」 · 放大安好心 建非常挥挥 尽管(篇:三四无政小)已经现了提一个 月 但目前的进度推廣 故事提及四个势力逼关党 截点 使式打了不到 氘 物体随管无效液状常性 水人叉皮紧 成《特易伊无规》下

◆植去年末开始用几个月时间 至力多小时填了《食 装机具3) 的设厅 现在《INOX》的玩也正在填。原本盘 算的把《FAII联》就是不多后把《FAO》关它三部曲的玩部 填上的计划基本发流下。现在皮质的 是把(DOK)也 h 摄上管 徐丁(口象故怪)这个是专城县的玩 再在 J.S. 上并本 (无效) 的新玩

◆感觉今年夏天标像及此社旅 于是申 人夏时晚打算在宿食谁行学完生清作版 也 曾是不明。例如外原度过夏》 结果工作性 责还是走灭真 不存还好 组\*月晚上的同期 粗度实在超华超乘 最关股点在诚过合水旗 机大精子部具挥引出入城谷 经下海负货制 了空调通控器……

◆期待已支约/201248的MV会集RD共 医写真抽到了阿鲁最很要的电子。—听到这个 港岛的阿鲁特季看他的2008年8日接近来走夜"我人之 化曼健性软管性软质研究的 在 文· 题

◆很喜欢宜家的购物环境 但是很反應化 奶的皮疹方式 服多有品看起来很硬宜 但 事际上所有的东西都是排平者 你花附下无英 计下根 英国去环族定峰不下 经上货 库萨尔人克尔安钦 鹿疮 人名苏乔尔人 蒸笼 11 1 工床垫 你写 9 矩片 重面电解剂 ●抽屉、每个隔板你都要另外花药 甚至·《如

脚也要花50元 夜童将宣参的BDSS介定喜欢完《日刊》 **器人)或者(依金收化)——鼓励火寒买零件短裳** 

◆今年荔枝被似发本收了 前两天到一个荔枝园题 便捣随便吃(当焦是花栽的) 操有意思

★今年新發析得不多可能有收公 札 包(二ワウアメ)的意当的确保提 群。和《媒》一样 图准界的旋律表达伤息 约工题 和圣尼尔协调息 希望有机会听到 **美好月平县白贡唱的故本** 

★ (MWN/A) 羽线 血鬼公主经所有人虚 荷中 可目所谓的"影佛牛斯发基础 完全 · 连用于Jing。第一阶段目标是竞赛先音 权 进入的打查和表情形容在大利吸了

★ 6至11 第 15 图 (Nath 新动画区

版八刺作 下平平徐下(夏 和(Hersonian)如果多 7-245

MT) 相見 あてせん也 陈《茶明传说 的"玫瑰 巍 影 具折自己的-12 55和季斯施裁就在 有上下3把~??)检查方据是直接牌 经供差不签字子是快高级城村市 高效族化机。结果就是这几天预次烙强挥

动画四片新喜脑糖完炼——一脸是摆明有操作 【【只有种知道的世界》》 《解释的正是正》】 **些别是以是名其好的完结万民(《电皮女与音本男** 

客等的玩具》)。但最佳我称本的是一《日常》意义 T 夏参春 面是下午春 说明我至少您可以享受7个月 的是原大笑料。特高本编码说 大月斯基基种重量致作 - 截型以降

### sien ad 美嫡!

●军列的关系旅得火让人抓住了 蒸灭 从农里走路到公司部会出一身干(农到公 :的路程也只有10分钟而已)。官我每天 到公司开定电脑就是结到宣调有降温

◆最近公司報如表们去了广州长路的 水上水圆冠 说真的丧胆子还算火的 里面的水 上項程表本上我都完了一遍。当时是开ル ▲天我交现我等上开始放在了/ · 里在联节项管理 苦白田来 嗯 去流生。

◆不知识的地版上个品牌好于和通行 原門一个方便 ロッツを切りる水を出せずいりま

### 苍宫

休息制证该附是别是投程营养 按 建操作是"中内过去档差当如 做 如吧! 如 以是 渐速超世以着 又 一位作者提供生写字 写出数单。当时的 特形表 实在是令人敬疏,且保持引加杂心中 说"诸杉如抽鱼"。其实我也是,等 如实 上还有二四部书是环络者 是 归矿是还 有一维杉桃花

〇序文表看话画 断断按按算是把(核刀之剑)的 TVO看完 副的丘下说 第 表的FD(双色形音 多在是 文赞了。

每用从155上将推出《重装税兵》的重制版 地兴奋中一下,20人因为没有完美文化版的查到国内现象 维思根 英军者质是朝为出色的

### # 5

由因为宿食问题旅游得不好 于是购物暖 群压力接了相对基础的(无头骑士异同爱)的 表 用组组建具书如山鸭 读书如 油酸 好我缓慢的抽处过程运动程序 复数部份的心情



根田采期间接过下公司组织存在 经过一场的大巷 在外即表用请(和窃事)

### 

◆选择了市斗炎市 经指了设置 计 一下平度去建大概不集的全块构造市 还真 5.78公交水上不服 不知所搭

◆平率各套有下5天 起于给来下周文 不必 好你走一下还真对不起自己 但一看周末的温度 使望的)火苗前立马坡陷灭下。这样的天气多年 点那样 多克一满干水都位人费得难全 更何 用出满"还是过今宋玛末吧

### 神美コメレ L

◆自从在下午:无意,表又以雇用 在 家里。但几天还怕 比亚加州市中心作性下午 妈非常我们 二尔亚时说要介绍哈普希提施 长 最效平衡上形迹文两岁 但一向自我各 贪思想环境的觉得是说不介息 一头线的样子 让我不在不言一点的合水

◆现在的孩子集团还真是无抗不入。有人稿 在家里居改也会被稿 报警也是人理 最后读习货 核核眼岛 自从侧霉

### 普洛洛



人 申废弃 此 解操好 以 现在自己 也 解进 " 说 个 火 机 苯 下 , , " 价 双 火 各 死 月 的

三斤 收额

是不作为土命 Wm · "恤 教育计前段时间,惟 我的要好看不少。 干是买了 青菜含和市场和的教 回 家的时候可以常看它导致交散多年的兄弟。"

### 阿曼

■可在申请完等程 英格拉索塔 · 在据点飞音乐 同年介点《表 计水飞 条据处的角度 好价 有扩展水头价 条据处的角度 好价 有扩展水头价

■北新维亚 计上面重压工作的正规



■看着前方那永无 止尽的阶梯,我想 说的是: "坑爹 呢,这是("

### 省 美编

"专股时间连续多关界面 每次下面 穿的鞋都在当关那样。总共称了三双鞋下 真好 表义有斯鞋拿下



### 田坝鹏 C NA NO CORPOR

性别 男 年龄 20 拥有掌机: PSP、NDSI 喜欢的游戏: 《MHP》、 《战神》

**地址: 吉林省长粤市朝阳区** 

长春建工大学文学院

邮编: 130022 QQ: 327512370

Email 327512370@cq.com 想说的话: Hold your dream! boy!

### 母前,满

性别 女 年龄 21

拥有掌机: PSP、NDS、GBA、GB 喜欢的游戏: 《牧场》、《黄金太阳》

地址:安徽省芜湖市镜湖区皖南医学院北校区07

级14班 3#307

邮簿 241000

Email: 15955353462@139.com

**燃说的话:很喜欢玩掌机游戏,也很喜欢看《掌** 

机 FSP)

### 声照

### 

性别:男 年龄:17 拥有掌机:PSP、iDSc

喜欢的游戏 《口袋》、《初音》、《MHP》

地址。吉林省长書市绿网区西安广场天皇水品城

45栋2门603号

邮编、130000

QQ: 811272530

想说的话 祝《掌机干SP》越办越好!

### 黄子豪 略和 大卧

性别 男 年龄 17

拥有常机: PSP、PSP go

喜欢的游戏:很多

地址:湖南省宁乡县宁乡一中528班

邮编 410600 〇〇- 924189245

Email 924189245@gg.com

想说的话:也不知道人品太好还是太差,一直想 中动力俱全和线控耳麦,却连中两次一等奖 …

### 装天正 电机 排罗丹

性別・男 年齢:15

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏・《MMP》、《高达》

地址。上海市金山区石化家山路1090弄山鑫阳

光城81号602室

邮编 200540 QQ: 244138514

Email: 244138514 @qq com 想说的话: 烧尽吧, 索罗门·

### 彭帆

### 妮神一克

性别 男 年龄 14

拥有掌机 NDSI

喜欢的游戏・(太強之达人)、《口袋》、《海 城王)

地址・广东省广州市天河区黄埔大道474号603房

邮编 510620

QQ 499472357-

想说的话。同城的好友有NDS的和我联机吧!!

### 韩天翔

性別・男 年齢・18

摒有堂机·PSP

喜欢的游戏:《FF》、《MHP》、《战神》、

《战国无双》

地址 辽宁省盘锦市兴隆台区辽河油田第一高级

中学高三(五)班

QQ: 1379960038 邮编: 124010

想说的话 祝《掌机王SP》越办越好

### 福和 特界第21

性别:男 年龄:18 拥有掌机: PSP、NDS 喜欢的游戏 所有任氏游戏

地址: 辽宁省清原县清原高中三年+班

邮编: 113300

想说的话:抗,填得没有控得快

### ●帷幕□元洪号

性别:男 年龄 5

拥有掌机: PSP、NDSL、GBA、GB 喜欢的游戏: (MHP)、《BLEACH》

地址:辽宁省沈阳市大东区凯羯一街5号楼

1-5-3

邮编: 110042 QQ: 1148581991

**赖说的话,这类的回函纸质好好呀!** 

### 旌维亮

性别: 集 年龄:17 拥有掌机: PSP、GB

喜欢的游戏 (MHP)、(机战)、(FF)

地址:广东省东莞市中发销陈屋东街十九港8号

邮编 - 523231

QQ: 245000608

Email 245000608@gg.com

想说的话・玩自己的游戏。让别人去说吧!

### 高祎萌

性别: 男 年龄, 12

拥有掌机· PSP

喜欢的游戏:《MHP》、《口袋》

地址: 内蒙古碑和浩特市回民区碑市第二职业中专

邮编-010100 想说的话: 3DS啊-

### 禮雅 第六天魔主

性別: 男 年齢・18

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《MHP》、《战国BASARA》、

(恋魔城)

地址, 版江省杭州市拱墅区和新北苑12幅2单元1101室

e638-310011

QQ- 346419369

想说的话,愿《SP》越办越好,求人联机

### 陈永悦 #####

性别 男 年龄 16

拥有掌机: NOSL、GBA

喜欢的游戏:《口袋》、《逆转》

他址:广东省深圳市南山区南光路湾瑞花园15栋

邮件 518054

QQ: 417574241

Email: cyy417574241@163.com 想说的话。祝《掌机王SP》触办越好。

### 

性别: 男 年龄: 16

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏:《MHP》、《初音》、《机战》

地址。广东省广州市越秀区东兴南路93号鴻业大

**堕东座24楼E房** 

邮编 510600 QQ: 1714211735

想说的话:想找住得近的人联机啊!

### **能和**

性别: 男 年龄: 18 拥有掌机 PSP、iDSi

喜欢的游戏 所有剧本优秀,人设优美的

地址: 山西省太原市杏花岭区敦化坊二机宿舍15

楼11号

邮编・030009

QQ+ 810218337

E.mail guo 163wei@163 com

想说的话:希望《掌机王SP》能陪我走一

聖子!

只言片语

### 

199

性别: 男 年龄: 15

拥有章机·NDSL、GBA

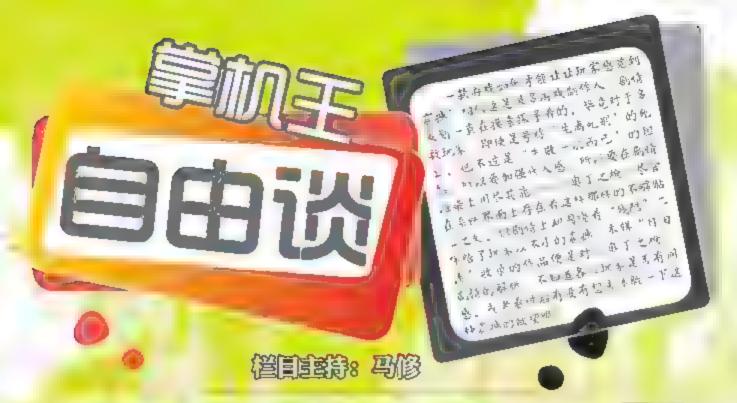
喜欢的游戏: 《火纹》、《寒尔达》、《黄金 太阳》

地址 云南省大理市下关镇建设东路31号粮油 I

业公司宿舍5幢3单元5楼右室 邮编 671000 - QQ: 870131483

Email: 870131483@gg.com...

想说的话 祝 (掌机主SE) 越办越好!



# 残酷的英雄之路

**三** 连柳

### 

这本该是一个充满希望的童话故事,王子 邂逅公主并一起为了黎民百姓而战,最后打败 邪恶的宰相,重新创造一个美丽并且让所有人 都能幸福生活的国家。是的,在刚刚接触《奥 丁之枪 魔枪军神与英雄战争》(以下简称《魔 枪》)这款游戏的时候,笔者对此几乎没有丝 拳的怀疑,毕竟可爱的人设加之清新的Q版人物 造型使足以说明问题了。虽然赔着这种猜测发 農,游戏最后剧情会给人邀俗之感,但至少能 在过程中体会美好和积极,这样也是不错的。 可惜到头来。笔者发现自己错了、真的错了。 这个故事根本就不是童话,或者说它根本就不 是个美好的童话。《竞枪》的剧情充满霍许多 比现实还要残酷的元素,带给人深深的无奈和 挫败感。主角玖利欧一直在追逐看一条英雄之 路,却全然不知道这对他来说是一条多么残酷 的道路——即使自己拼尽全力,到头来或许也 是一无所有,只留下声声无力的叹息。



第一次让笔者感受到《廉枪》的残酷,便 是玖利颇为救被拐卖的神秘少女祠丽萨和大批军 队战斗的那一舞,结果可想而知,势单力难的主 角方在强大的帝国军队南前最终败下阵来。这时 候、为了救他们。阿丽萨挺勇而出,不料敌人根 本不加理会,竟在玖利欧面前残忍地将他的三个 同伴杀死。看着同伴纷纷惨死在自己面前,玖利 欧第一次感觉到了绝望——载许你很难体会笔者 的心中感受,死去的三个同伴并非只是单纯的 NPC、他们也有着自己独立的存在感,无论是有 点木讷的库洛德,还是鳞上不饶人但心地善良对 人有情有义的诺阿,亦或者是冷漠的泰雷萨,你 都无法忽视他们中的任何一个人。就在不久前 这几个朋友还很轻松地跟一群贼人战斗,战斗结 東局还玩了一场模拟演习战,并且一路嬗闹着。 可见在。他们已然成为一具真死尸,再无法挽 回,不像别的游戏那样即使败下阵来下一关也可 以精神抖撒没事人一般继续出场。这种挫败绝望 的感觉实在是太过强烈了,以至于笔者很天真地 以为可以靠自身的努力去改变他们死亡的必然结 果。很少有一款游戏会在一开始用浓重的笔墨铺 垫主角 ~方的友情,然后又以这种残忍的方式将 这看似美好一切都给通通破坏掉,一点着岸也没 有留下。或许,从这一刻开始,《魔枪》内里隐 含着的沉重和残酷便开始逐渐显露出来。

故事发展到主角一方一路双塘披雾,结果 遇上了伽尔甘蒂亚最强编士罗贝尔托斯 明明之

前还以破竹之势消灭敌人。可现在战局瞬间复被 扭转。我方部队全面溃败。甚至到了快要全军覆 没的地步——这便是战争的残酷,尽管在出战之 前, 双利欧对自己的姐姐罪奥娜承诺过要活着回 来,可如今看来,这句话是何等的讽刺和无力。 这时候,身为艾斯佩兰萨的领袖。玖利欧的哥哥 拉古纳斯毅然决定留下替部队搬离争取时间。现 在的他与其说是一个领袖。不如说单纯只是一个 任性的孩子, 他这么做完全是为了替死在罗贝尔 托斯手上的父亲、英雄里卡尔多报仇。不过接下 来的一番对话。又一次让笔者体会到故事中那极 致的残酷, 拉古纳斯只是里卡尔多的养子, 和玖 利欧姐弟并没有任何血缘关系,身上也没有继承 半点英雄的血统。不仅如此,他不是雷欧尼卡 人,而是达尔塔尼亚人,在这个种族纷争不断的 国度、以上这些到底意味着什么。没有人能比他 有更深的体会。所以他很清楚、赐帕主角姐弟对 自己表现出如何的亲切和关心 那都不是亲情 在他们的潜意识中,自己不过是一个局外之人。 而对于艾斯和兰萨这支部队而言。自己虽然表面 上是领袖,但底下的人更希望的是让玖利欧来当 领袖,因为只有玖利欧才是真正继承了英雄的 统,最适合当领袖的人。所以一直以来,他只能 依靠里卡尔多。并且靠着替父亲报仇的信念苦苦 坚持下去。"血,真是残酷的东西啊。"笔看不 知道拉古纳斯到底是以何等心情说出这句话的 但其话语中表露出的最明显的情感莫过于无条和



失去了战友,失去了哥哥,几乎无处容身的 玖利欧回到了自己的故乡,可是他万万没有想到 男外一幕更加残酷的惨剧正在等看他。被落的村 落、满地死尸,血流成河。难道是帝国军攻进来 了吗? 玖利欧不敢再往下想。推开家门。可不管 怎么找都没有发现姐姐的踪影。姐姐死了?虽然 他实在无法相信,但面前所发生的这一切又由不 得他不信。后来从一个小女孩口中知道了真相, 这一幕惨剧的确是帝国军所为,可真正的执行者 却是艾斯帕达的人。怎么会这样?帝国军的命令 崖"要想活命,就杀死你身边的雷欧尼卡人"。 就是这么简单的一句话竟让本来看似团结的人们 彼此间起了杀心,进而变成自相残杀,差演绎出 这一幕今帝国无比愉悦的惨剧。难道大家不都是 艾斯帕达的人吗? 双科欧心中悲愤交加,悲的是 再次经历同伴和亲人的逝去。惯的是明明是同伴 为什么要为了自私的欲望去伤害对方。

陷入深深绝望中的玖利欧一时间不知所措,这时候,给予他支持的是一直表现得很柔弱的少女阿丽萨。更令他大感震惊的是,这位贵族少女居然就是帝国的公主阿雪桑德拉,而她逃离出来的目的竟是为了推翻父皇的统治。这一刻,郑利欧火上心头,"为什么你不早点说,如果你早点说,也许哥哥就不用死!""到头来,你还不是想要利用我们?"尽管属上这么说,但对于现在的玖利欧而言,似乎没有选择的余地。他还必须战斗下去,为了逝去的亲人,更为了艾斯帕达人的自由。

一直以来,双利欧对自己父亲的印象是模糊的,甚至可以说他并没有建立对父亲里卡尔多的任何认知。是这一路的旅程和战斗让他一点点拼凑起了当年的记忆碎片,直到最后终于得以探明真相。只是这个真相无论是对于英雄而言,还是对于英雄

之子而喜郡未免太过残酷了。

当时,为了艾斯帕达的自由和解放,里卡尔 多领导民众经要打倒帝国,遗憾的是他们最终败在 了罗贝尔托斯把守的叹息之门前。当时罗贝尔托斯 的目的并非是消灭艾斯佩兰萨,而是翌里卡尔多交 出躲在艾斯相达的帝国王子——不就是个流着令人 懂根的皇家血统的小孩吗。交出去又有何妨?更何 况交出了那个孩子,大家就都能保住性命。可令人 大感觉外的是,里卡尔多拒绝了这个条件。选择慷 概赴死。比起同伴亲人的生命,他选择了自我的尊 严和信念。于建、帝国军开始对艾斯帕达进行血腥 馬杀、杀死了那里几乎所有的孩子。因为与其在茫 **茫人群中搜寻王子、不如全部杀死来得有效率。现** 在的山城头目罗德里格夫正是因为当初见证了里卡 尔多的愚蠢、亲眼目睹了自己儿子的惨死。才会扭 曲了自己的内心和信念,进而变成现在这样为了自 己可以不惜牺牲一切,信奉弱肉强食真理的悲哀之 人。"什么尊严,什么信念,全都不过是你们的自 我满足罢了! "一句话看似不可理喻、但又充满看 无法辩驳的力量。玖利欧在罗德里格夫看似牵强的 话语面前哑口无言——毕竟最近的经历让他也开始 对过去一直所坚信的"艾斯佩兰萨的骄傲"产生了 怀疑。



之后,就在帝国大门前一个熟悉的身影挡住了他们的去路——他正是政利贵的哥哥拉古纳斯。本以为可以享受亲人团聚的墓棁。可报古纳斯俨然变了一个人,竟对自己亲爱的弟弟取利欧

痛下杀手。因为经历了十五年前的那幕惨剧、便 拉占纳斯在很长的一段时间内都为里卡尔多的死 而愧疚,为自己的无能为力而懊恼。他一直相信 看里卡尔多、相信看保罗、相信看艾斯帕达的所 有人, 但他万万没有想到的是, 自己最为相信的 这些人到头来却欺骗了自己、背叛了自己。"我 全错了。你们不过是在利用我罢了!"一句话道 出了他心中的愤怒,"如果我是當欧尼卡人。或 许事情就不会变成现在这样。"这一句话又好像 隐含着自己对过去生活的向往。爱利恨往往只是 一念之差,当他知道自己曾经依靠的一切到头来 不过是幻梦泡影的时候,内心便对这一切涌出一 股无法遏制的恨意。"隐瞒了我身上留着的'血 之真相'并背叛了我的里卡尔多和保罗,我绝对 不会原谅你们! "你们封印了我的记忆. 为的 是把我当成和帝国战斗的最后王牌!"原来,帝 国的皇帝沃尔夫甘古三世听信了蛟星顿宫。为保 自己里位变杀死士子,果卡尔多明知道真相还不 顾一切的要保护王子。这才有了十五年前的惨 剧。那时候明明交出皇子一人就能保住艾斯帕达 的所有人,可英雄里卡尔多宁感牺牲这一切,仅 仅为了利用皇子来推翻帝国的统治。比起艾斯伯 达、里卡尔多选择了战斗和革命——这便是十五 年前的真相、一个足以今所有人都崩溃的真相。 也是这个残忍的真相促使拉古纳斯变成我方的敌 人望死战斗到最后一刻。"谁会死在这里,接下 来才是我自己真正的活法。"也许在过去的爱长 岁月中,拉古纳斯都为虚幻的人而活着,可现在 决定为自己而活着的他又能走到瞩里去呢?看着 那个曾经熟悉的身影慢慢消失在视线中,玖利欧 心中首感交響。

一路走来,失去了不知着多少同伴,又育负 着多少内心漏楚,终于服者战争快要画上句号了。 但令人难以宦信的是,众人冲入宫内看到皇帝已 死,骑士罗贝尔托斯手持武器就站在王座之前。更 令人绝望的是,大批帝国军突然攻进来将玖利政行 人皇皇南困。这到底是怎么回事? 原来看似愚忠 的罗贝尔托斯早就计划好了一切,当我方推翻皇权 的同时使会被扣上叛逆罪名而被处决掉,接下来他 就可以名正言顺地扶持阿丽萨坐上皇位。结果所谓 的自由之战不过是引导出一个皇权的交替罢了。什 么都不曾改变过。阿丽萨可能早就知道会是这个结 果,所以才一直都在为自己利用了玖利欧而频临不 已,然而现在 看看曾经的同伴就要被处决 她惟



一可以做的只得请求玖利欧放下武器投降,乞求他 再相信自己一次。

我相信你,因为我已经没有战斗的理由, 如果不相信你、就真的什么都没了。"无可奈何的 话语在这一刻充满着悲剧意味。虽然最后双利欧一 众人都被无罪释放,并且艾斯哈达的人也得到了自 己的权力和自由,可被人称颁为英雄战争的这一场 伟大的战争却没有留下双利欧等人的身影。双利欧 没有被授予勋章,更没有得到英雄称号,反倒是罗 贝尔托斯成为了救国英雄: 女星阿丽萨曾经想为玖 利欧争取英雄封号,可在这个种族间相互仇视、贵 族主义盛行的国度,她又能做些什么呢?除了默默 她在心中祈祷玖利欧和大家平安无事,或许再无其 他可能。到这一刻、阿丽萨才深刻体会到自己过去 的想法有多么的天真、哪怕一开始抱着多强的信念 和坚持,多么希望替民众谋福利,到头来自己不过 是个機構,一具徒有其表的服从于帝制堂权之下的 操线木偶。她没有办法再和现利欧见上一面,更及 有办法将自己内心的真实感受传达给玖利欧。只得 用过往的记忆来满足自己,用"同伴"的经历来让 自己无奈的内心得到挪帕片刻的安心。



《魔枪》的结局虽然有两个,但比起玖利欧 失踪的那个悲剧性结局,笔者个人取许要能接受玖 利政的回归。经历一系列大战,身心疲惫的他回到 了故乡,这里早已经物是人事,惟一残留着的只有 过去的一些记忆。战斗让他变得绝望,让他怀疑 靠失去了那么多东西换来的这些到底是不是值得。 这时,今人欣慰的事情发生了,姐姐菲奥娜居然 还活着,她惊喜地看到弟弟、便一把将其紧紧抱在 怀中。"太好了。"亲人重逢不需要过多的话语。 简简单单几个字使已经足以表明此刻的心情。活 着,只要活着,就是一种幸福;只要活着,就还有 可能。此刻的玖利欧表现得根平静,一句"我回来 了"好像是在履行当初出战前和姐姐的承诺。他并 没有食言,他回来了,带来了艾斯帕达人民所希望 的自由。或许,这就够了。

写到这里,笔者不得不感叹——已经不知道 多少年没有体会过这样令人绝望的残酷故事了。这 种先前预想和最后结果间的可怕落差甚至令笔者纠 结了好长一段时间、一直到看见姐弟团聚的一幕才 终于能够安心地松了一口气。残酷的现实和令人绝 望的剧情发展,固然令人大恶不快。胡鹃让最后一 刻幸福来临时那一瞬间所带出的感动显得尤为珍 贵,即怕这一点点的感动。于平时看来是何等的微不, 足道。 ZAZHIKII CO





横面上性的本件。在系统业生绝不有 模。较过《生化5》有极大的改进。制击和 上弹中可容功。标道攻击会更方便。使其更 像一般动作射击游戏。游戏的整体节奏相比 東作無快工不多。且关于丰富。马地辽传 可以说。本作把何兵模式发挥到了极限。 本是之关在于没有任何副僚。就是纯粹的打 地游戏。如果没有联机条件的语。或许极快 就会赋吧。

本作推荐编写308游戏画画技术心的表 承以是操作射台游戏狂。 你们会从中接受 可以放前所来有的快趣。 这快感发自内心 用本作还需要《自示意》的试览版。 确实值 得购买暖。



### 福河巨蛇



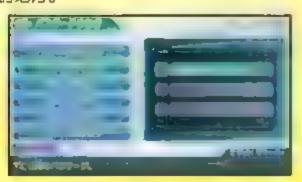
治于最白英这样他是最《特花》的特种政治治导致略取严重不足,源于拉英古泽植植的特殊 **含是作用语言的本人是不能够地和古典字本牌《淡幽幽技》的直接成《这是诗种传兴郑始曲书》** 每一歲《萬門



### 纸盒战机

### ●快速填袋

在使用铳类武器时有弹药数的限制, 当弹药尚耗完后需要进行一段时间填装后 才能再次使用。填装弹药时可以移动、如 果在填装弹药时机体从高处掉落就会打断 其填装动作,而此时弹药却会被判定为填 装成功,因此在填装弹药时可以故意操纵 机体从高处往低处走。这样就能节约填装 弹药的时间了, 最好选择惠低差不是很大 的地方。



### ●密码

在上辑的攻略中已经为大家放出了部 分密码,接下来放上后续更新的密码。

くろきスナイハ
ちこせんそしをう
ひニーきえううい
まおさきねねるろ
あちたきまのすい
ききそなはへとも
ハンカスアミレン
コロコロげんてい
らかすみほろなす
いちげきひつさつ
まきかなおっずゆ
いえくみしひのれ
とくれまあまたけ
そえこはなをるて
ましむせのわぶろ
のるきぼんせよー
かいんさねこりき
ちなよっちちをお
けわぞりとんっれ

2 2 X 3 C 04 10 3 CT 4-3 0
エルビ エックス
りれじぬかさんあ
やりひみさただこ
なそったけぼしか
れどもかにわみほ
ニたみものはんげ
えしかざさんれわ
るえしあめとなん
へるまけぬおあた
ひきんでたせへえ
どかいうないらさ
くいけむすなちえ
かなくろつばいう
ういざいりこなだ
へえしんとたしも
つきづわひえらき
をすかでとづひへ
ざてばつげくぜど

3DS

1003

### 深渊传说

### ●仓库迷你游戏全攻略

与仓库前的人对话就可以进行整理仓库的小游戏,将箱子推到指定位置然后回 收3个宝箱里的物品后便能完成游戏,获得的奖励则是宝箱里的物品以及5000G。

### 图例说明

- 初始地点
- █ 可以移动的地方
- 不能移动的地方

### 易焚油放送去面才能得错的地方

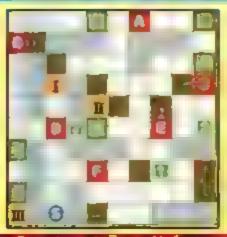
- □ 货物
- 货物要运送的地方

- 国 宝箱
- 货物推动的方向
- \*\* 货物拉动的方向

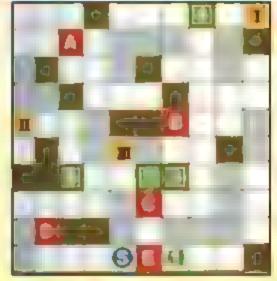
ベルケ	ンド港
货物揭	运顺序【括号里的箭头代表箱子的移动顺序)
1	将F移动到 · )
2	将C移动到2(「「 」 → )
3	将8移动到3 + + * .
4	梅D移动到4( 】)
5	将E移动到5(++)
6	将A帮助到6( ↑ )
7	回收宝箱【
В	桃H移动到7(
9	将G移动到8
10	1.546
1	将F 移中的9
12	回收金箱口

		Auch
0	- 19	
E		11 (1)
र चं		H

ケテル	ブルク語	
货物毁	<b>建顺</b> 律	
1	将F移动到1 (→ , →→ )	
2	将F移动到2(~~~)	j
7	将C移动到3(1)	
4	将E移动到4(「「了了了」	J
5	将A移动到5 ( ···← )	
6	将日移动到4(11111)	ì
7	将し移动到7 - 1	
8	回收宝箱 1	
9	将F移动到B(1 ' · )	
10	回收宝箱 日	
	格D移动到9 · ·	
12	<b>回收宝箱工</b>	



シェリ	ダン港
告知此	<b>海顺序</b>
1	「梅F移砂到1 → 1
2	格C移动到2(1)
3	D. 改名第111
4	将D移动到3(↓ 1 +)
5	将出移动到4 ( → , 1 ¹ ¹ ¹ ¹
6	回收官領 1
7	将E 移中到5
8	包收宝装单



グラン	377
货物类	14 時停
1	将D移动到1 11
2	格A移动到2 ( ↑ 1
3	医收雪箱口
4	将8移动到3(「↑「)
5	回收宝譜
6	将C移动到4(* .
7	



# 掌机游戏综合发售表

### NEW GAME RELEASE SCHEDULE TELEFORM

1.DS的战棋交伦《感觉市存者 超频 确定反告日为今年19月1日 一直失法本化的玩家可以先留个 ② "月的三火拿机平台虽然再测路放不算火变出 但均有值得关系的作品 尤其是历经数月平淡的 N.DS将原来《诺拉与音之工务 事之旅的意如 和 恶意由存者》 可以说是接下来除、集合'卡比 和《种格屋》外最具可玩性的两些核心

### 发售表阅读说明

表定 大战略和55 智名

# Nintendo 3DS

B	WW- / 2064-3D	StarFoxid 3D	Nintendo	STG	4800 H T
+19	网络之创 雪原斯	アンチェインフレイスレクス	Furyu	RPG	609D J T
14日	超级黑单量 10大战	ス-パープラックハス 3Dファイト	Stadash	SLG	5040日元
28	夏半縣衛衛 胖洋写禮法韵律	うしみつ・モンストルオ リンセと重法のリスム	Santa	ACT	4735日元
3 日	仙魔大战 汉纳霸王 二位动乱战组纪	ゼックリマン汶林既主 二位派出統列紀	B # Software	TAB	<b>6090</b> 台元
'AE	超越山城市特大批學	スノーボケモノスクランフル	Nintendo	ACT	4RH E
	as 多物 向 A 之间	Marke Bande with	Caprom	AVG	4800 -
18	惊奇 飞跃 龍法雄	びっくり とびたす! 異王のベン	GAE	AVG	3890 Fl n
肾目	两嵴傾城右續 "白塘潭水	所目でも減を耐える (の連携す	Mile Stone	FTC	अभवतान त
•	ウ海タル者 回帰	デビルサバイバーオ ノンクロック	Attion	S-RPG	627#(3 r
46	田野科研 植线冠	ナイトメアバズル クラッシュ30	SEGA	ACT	4179日元
	<b>名体策 少女!! 的政府</b>	201 カクラ 少生ノの正形	MMA	ACT	598NE
17	17.大	W: C	日本Columbia	ETC	5040 ⊞ nc
	依罗斯片统 情心	チトリス アクレス	Hidisph	PhZ	無任事表
本定	侵電易应達度 3D	AZITO ( 7% ): 30	Hamster	SLG	5229日元
1	新 選集	NEWラブプラス	Komami	AVG	1000年
6 -	4 IL 40.2	1 2 12	A	Λ	- 4
	定电十 人员口	イナスサイレブ×GO	Layer-6	FIPG	昔の赤毛

大統略for ファント 中午 智名

Systemaph Alpha Silik

售价业定

# NINTENDO DS

			4		THE REAL PROPERTY.			
- Wil	作文语名	* r= 2	要料 「 高	游戏孝型	<b>P</b> -40			
	2811年7月							
	可附可數 20周年紀念版	Auto-201 20th anniversary	SEGA	PuZ	504D⊞ #			
14日	心之可可理	110/110/	NRG)	AVG	5040日元			
4日	财营科码+被证	キャンヒンク さてマV1	Offine Create	ETC	50% 日元			
u	游校与刘之工房 医之森的现象	<b>ノ うと封の工房 罪の在の考え</b>	Attus	<b>APG</b>	6279 B π			
· FI	<b>平義士 20</b>	F P 4	A	400	IR I			
8.		2011年8月						
	集合 未选	あつめて! カゼイ	Nintendo	AGT	2800 d π			
4日	汽车总动员2	<i>ከ</i> ጾሪ	Disney	RAC	5040日元			
48	全國面積主務主世紀	オ ル役のライダ ライグ ノエネレ ノヨノ	MBGI	ACT	504. 日元			
4日	内春护士始语	ピカピカナ- ス物語	日本Golumbia	AVG	5040日元			
45日	光之美少女 旋律收集	スイ トブリキュア メロディ コンクンヨン	NBGI	ETC	4040日元			
巧日	苍黑之楔 绯色的欠片	<b>基黒の複雑色の欠片</b>	Idea Factory	AVG	5047日元			
		2011年9月	= =.		. 4			
本用	维尼縣 "伽奥市森林的亨伍名	くまのブーさん アエカ きゅうか キャクタリル	with the Part of the same	ETT	58418 -			
2815年有								
季	1000年	ステール ム	LEVA 3	AE	年 非正			
を 定	欢迎来到海豚公园	ようしそイルカバンクへ	Stadish	SLG	5040 B n			
专定	使黑×蒸炼 恋上英国	ハンサム×FNGLISH イキリスト きして	Inte per Design	EM	9.40日至			



### 星际火狐64 3D



\*

### 太鼓之达人 携带版DX

◆NBGI◆MUG◆5229日元



◆Nintendo◆STG◆4800日元

STARFORD S

诞生自N64的名作 移植,抗家要扮演火孤 福克斯驾驶各种战斗机 械,向威胁宇宙的安德 鲁夫博士发起挑战。本 作采用纵深视角,关卡 场景丰富。活用3DS机 能,玩家可以直接用陀

螺仪怒应器操作机体的飞行。游戏对应一卡四人联机 对战、全360度的空战极具迫力。



音乐节奏类游戏的掌机续作。久别PSP五年的本作与诸多ACG作品合作,玩家可演奏来自(柽物猎人)、《超时空要塞F)、初音未来等著名曲目,同时像前作一样陆续更新下载曲目。此外还新遣神典模式和组曲模式,选择多首曲目连续游戏增加了难度和可玩性。

# PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏戏名	发行广省	游戏类型	言价
MR	期間之前 雷克斯	プレチエインプレイズ レクス	Funya	RPG	6000B%
148	实现力量职业保持2011	東水/972水グロ影響0001	Konen	8PG	5250 B 元
	太親之法人 图泰思OX	太极の法人は - 元:ボるOX	NBUI	MUS	5220 B 7E
	印色的欠片 新五体医传承 未来的强片	ヒイロノカケラ 原王依護传承 - Piece of Future	idea Factory	AVG	6080日元
21日	二世之間四位之端	二世の契り頭い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
	MENA ARA PERS P	問題BASARA クロエクルヒーローズ	Capcom	AUT	4800 11 77.
	<b>全王之门 保証</b> 表现	クイ-シスケイト スパイラルカオス	MBGI	S - RPG	6779 B JL
	世界第一先際头恋爱 廣意紅	世界でいちばんNG(だめ)な思ふるほうす	Bernal Ob	AVG	6090日元
286	日京(宇宙人)	日常 (字市人)	角川名法	AVG	6090 B 元
-	死坤与少女	充神と少女	Yakiyo	AVG	偿价余定
	深層鬼 參引後 附带位	資極化 黎明泉 ボータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
-	上短破风 陳带旗	さかあがリハリケーンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
4	心之間的無關鍵 纪念版 精和奇妙世典	rs-FOBO7 VX - 72/5-91 - Ver Norderful Vorderfühlte	QuinRosa	AVG	598515元
-		2011年8月			
48	JIKE 创造研究7 医开始强度	JUERGIE PREYES-2578-2 (ASI TEUROPUS	SEGA	SLG	5600日元
S	风暴恋人夏恋	STORM LOVER 正型((ナワコイ)	D3 Publisher	AVG	5040日元
411	等當前 暗原使使与太阳食物	エルミナージュ 京 総里の使徒と太陽の同様	Station	RPG	6000 B 76
	国务的保证 苍天家 成力加强区	信名の原理・各大反 with パワーアップキット	Koni Termo Games	SLG	50900 R
481	M 830 2nd	III III 30 SECOND	MMV	RPG	4990 B 70
100	<b>网络加入日尼亚洋洋的宣告和G</b>	モンハンガモ(Fefferアイル-NG	Capcom	ETO	3980 B /T
188	<b>造</b> 思	74457	Idea Factory	AVG	6090日元
_	梦幻時士N 指导再集项	グローランヤード オーバリローデット	RPG	Allter	6279 B 70
	文明开华 務账异面录	文明升级 泰座异氮银	Furyu	AVG	6090日元
2511	医君明子 游戏员	ブラック+ロックシューター DIE GAME	Image Eppch	RPG	60791193
	无头骑士异面景 三定颇立 铁道	デュラララ!! Oway standoff -afley-	Ascii Madia Works		5040日元
-	快游双天使时间与世界的进官	快喜天使ツインエンジェル 耐とセカイの迷言	Alchemist	AVG	7140日元
	前报部 侦探。 職員与議院	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -根値と面景と情報と	Boost On	AVG	3654日元
25 B	五-三医系罗斯特斯曼	四·三田王司6 Special	Kon Le ma Cames	ACT	6090 B Z
	嬰紅帝国	クリムゾン・エンバイア	ОилЯове	AVG	5985日元
-	弱頭大战争 現代版▶	題え遊え大战争のげんたいばーん+(ぶらす)	Systemsoli Alpha	SLG	元90908元
	WHIPPING T HELDING	2011年9月	оуслогист горин	0000	100001439
18	<b>医销商党</b>	グランナイフヒストリー	MWV	RPG	5000 B
18	武装神姬 戲斗大师 Mk.2	武芸神姫 パトルマスターズ Mk2	Konami	ACT	4800日元
	尸体逐对 卷之书	コープスパーティー Book of Shadows	5ob.	AVG	6090日元
1日	<b>购</b> 米治疗者	+19416	Takara Tomy	ACT	5040日元
	月华缭乱 液漫	月华瞪乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
	<b>客劍 絲藻的一秒 排電</b> 值	CLOCK ZERO - 外元の一秒 - Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
	甜点岛的被得潘 甜蜜永光大陆	お果子な島のビーターバン - Sweet Never Land -	QuanHose	AVG	5985日元
	代码作	code_18	Cybertront	AVG	5090日元
	吳國传校 祖之轨迹	薬性性 医の物迹	Faloom	RPG	5090 E JL
	新世纪福音战士 新剧场级 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン衰弱処態-サウンドインパクト-	NBGI	ACT	6280日元
	<b>新提部 暗号、密家与使人</b>	たんているTHE DETECTIVE CLUB - 電号と書家と使人と-	Boosl On	AVG	3654日元
	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候员	Acres 1	AVG F	常师来定
	李运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 - 时空に沈む歌示录-		AWG	6090日元
	写真女孩	フォトカノ	The second second	SLE	73.00日元
F-12 84	THA W	2011年夏	The same of	74.50	No. of Lot, Lot,
未定	最終幻想 零式		Salaria Baix	RPG -	包划丰定

10款熱问新作量新官方影像

游戏展望台





边境之门 美食的俘虏 美食生存者 热学举行者 黑石射手 游戏版

火影忍者 疾风传 终极冲击

女王之门 螺旋混沌 战国BASARA 群雄蝸车史 七龙胜记2000 恶魔幸存者2 诺拉与刻之工房 雾之森的魔女





鹅妈妈童谣的秘密之馆 高达回忆 战争的记忆

深渊传说 洛特雷克博士与忘却的骑士团

### 喧闹游园

真人版马里奥赛车 如栗口袋妖怪成真2



### 随盘附送

### PEPERO

斯坦因之门 受護同盟

### NDS ROM

汽车总动员2

大神传 小小太阳 (汉化版) 机器人大适亡

全部书中所介绍的宴用软件,美国秀、经典主题乐 爾电子版以及精选PSP主题、《DJ Max 携带版3》OST 等着你

### 本辑《□袋光环》有奖问答题目

在喧闹游园的《如果口袋妖怪成真2》中,皮卡丘最 后用什么招式干掉了喷火在?

A. 电线效应

B. 电击

C.AMA







# 《卡牌・桌游》VOL.12 卡牌・桌流

### 16开全彩80页 附送mini-CD

本辑《卡牌・桌游》为各位带来许多有趣的内容。除了有《万 智牌》、《魔兽卡牌》、《游戏王》的最新战报以及战术分析。这

次还特别介绍了一款在日本非常流 行的TCG卡牌游戏——《黑羽白 翼》《喜欢动漫以及TVGAME的 玩家们一定会对它感兴趣。本辑新 增的"桌游厂商"栏目将会为大家 介绍美国著名桌游出版商RIO及其 旗下的桌游,让大家了解桌游背后 的故事。《三国杀》结算规则案例 讲解这次将带来"一特成名"篇。 内容绝对深入。此外还有经典桌游 《冷战热斗》的详细研究心得。





# 下辑预告

# 掌机王SP vol.163

全彩32开208页+DVD数据光盘

攻略特快









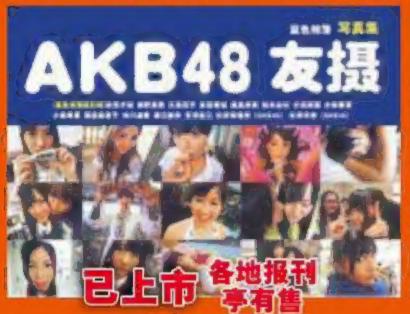


## 《AKB48 友摄 写真集 蓝色相簿》

全彩32开176页

# 附进AKB48两小时DVD "东京我祭演鸣会。第二天"





由日本超人气女子偏像团体 "AK 848" 全体 成是,手持数码相机在一年间互相抢拍。将超过 15000张私房照片辅心转选、编制而成了"红。 萱"两本珍藏细薄。更衣间、自家的厨房、舞台休 息室、关岛、俄罗斯、"友摄"写真集为你记录 了舞台上所看不到的,最真实,最亲切的AKB48。 《蓝色相簿》收录了大岛优子、极野友美、柏木由 纪、小岛阳草、筱田岸里子等人气成员为相片叙述 的一些故事。本专组务求将这个从日本红油至世 界各地的天团推广给更多读者,并附述AKB48 家 京秋祭演唱会"第二天的精华影像,为广大AKB4B FANS星獻的象景珍藏。

### 口袋玩家 VOL.44

口袋妖怪的游戏、 动画、漫画专门志! 224页,



2011剧场版映前综合报道

2011剧场报上映在脚,我们给各位口架6465带束截全面的信息

### 游戏前哨战

超级口袋妖怪大乱斗

热热闹闹的大型斗。30%上第一款《口能妖怪》新

### 口袋游戏室

口袋妖怪立体图鉴

DVD精彩收录: 口袋妖怪立体图 鉴广告+《超级口袋妖怪大乱斗》预告 片。《口袋妖怪突击队 光之轨迹》动画 (上)+(宏物小精灵BW)最新动画+ (DP) 补完。



口袋妖怪详尽分析

属性别专题之钢系

的铜铁之躯,攻守兼备的战士。本镇,我们 来探析复告齿轮、手刀战士、肤秃蚁、卢卡里 **官、大雄賞、炎钢兽这6只精灵。** 

### 精美赠品:

胖丁豆腐纸模+ 精灵球豆腐纸模

ISBN 978-7-89476-670-0

掌机王小炎光盘定价: 12元 (IDVD+1手册)



本手册随盘附赠不能单独销售